3 CDS JOC FULL! - AMERICAN MCGEE'S SCRAPLAND

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Decembrie 2005





PREVIEW

Neverwinter Nights 2
Urmează alte nopți nedormite

World of Warcraft: The Burning Crusade
Cel mai cunoscut MMORPG crește în dimensiuni

REVIEW

Quake 4
Legendarul FPS revine în forță

Football Manager 2006 vs. FIFA Manager 2006
Cine şi-a dorit mai mult victoria?

Sid Meier's Civilization IV
Dependența are un nou nume

Call of Duty 2
Tranşeele nu se golesc niciodată

TEST!



Surround pentru home cinema



13.50 LEI NOI
135.000 LEI

DEMOS FOOTBALL MANAGER 2006 ■ UFO: AFTERSHOCK MODS SHORT CIRCUIT (QUAKE 4) ■ DM-SOMA (UT2004) ■ WARCRAFT III: FROZEN THRONE BONUS MAP - DEADF
FILME SPELLFORCE 2: SHADOW WARS ■ TOCA RACE DRIVER 3 ■ EVE ONLINE UTILITARE ACDSEE 8 ■ ALL SEEING EYE ■ CUTE FTP 7 ■ MILKSHAPE 3D 1.7.6



Singurul lucru care nu ar trebui să fie limitat este imaginația

Mai avem puțin. Nu, serios, a fost pentru prima dată când ne-am gândit să punem un screenshot pe copertă. Mare lucru, vă asigur, pentru că pe copertă nu ajung decât imagini de o calitate (și claritate) extremă. Nici nu ne gândeam până acum că am putea face așa ceva cu un screenshot. Și uite că totuși am ajuns și la asta. Motivul? X3: Reunion. Dar nu e singurul. În ultimele două luni numai eu am dat 10/10 pentru grafică la două jocuri. Ce înseamnă asta? Fotorealism, conceptul acela după care plângeam toți acum câțiva ani. Ce facem însă de acum înainte, pentru că se pare că am reușit să împingem calitatea grafică la maximum? Am rămas limitați doar de hardware, iar a-l schimba radical pe acesta ar însemna să schimbăm radical și jocurile. Să nu mergem însă până acolo și să ne gândim ce am putea face cu hardware-ul pe care-l avem acum la îndemână. În mod normal, singurul lucru care nu ar trebui să fie limitat este imaginația. Dar în momentul de față, după ani de zile în care industria a scos pe bandă rulantă genuri și idei, a veni cu ceva cu adevărat nou și original echivalează tot cu o revoluție. Ne vom confrunta în continuare cu jocuri făcute după un șablon învechit, ceea ce nu este neapărat un lucru rău, dar vom vedea, de asemenea, idei noi și originale. Depinde până la urmă de publicul cumpărător, a cărui putere financiară va avea întotdeauna un cuvânt greu de spus.

Cam asta a fost pentru anul acesta, ne vedem peste câteva săptămâni. Mai frumoși, mai noi, mai buni, mai 101 :).

■ **Mitza**

TOP 3 / REDACTOR



Mitza
1. Call of Duty 2
2. X3: Reunion
3. Sid Meier's Civilization IV



cioLAN
1. UFO: Aftershock
2. TrackMania Sunrise
3. X3: Reunion



BogdanS
1. ASUS Extreme N7800GT Dual/2DHTV
2. Logitech G15 Gaming Keyboard
3. Logitech G7 Laser Cordless Mouse



Locke
1. X3: Reunion
2. UFO: Aftershock
3. Call of Duty 2



Marius
1. Sid Meier's Civilization IV
2. Call of Duty 2
3. Football Manager 2006



Rzarectha
1. Football Manager 2006
2. Pro Evolution Soccer 5
3. Call of Duty 2



KiMO
1. Quake 4
2. X3: Reunion
3. Call of Duty 2

LEVEL DECEMBRIE 2005



CUPRINS CD

DEMO
Football Manager 2006
Land of the Dead: Road to Fiddler's Green
UFO: Aftershock

DRIVERS
ATI Catalyst 5.10 (Win2k/XP

MODS
Short Circuit (Quake 4)
DM-Soma (UT2004)
Warcraft III: Frozen Throne Bonus Map - Deadfall

PATCH
Earth 2160 v1.37
NHL06 patch2
Serious Sam v2.064b

WALLPAPERS
Quake 4
UFO: Aftershock
X3: Reunion

MEDIA
Filme
EVE Online
Possession
SpellForce 2: Shadow Wars
TOCA Race Driver 3
Imagini
Battlefield 2: Special Forces
Monster Madness
RF Online

UTILITARE
ACDSee 8
All Seeing Eye
Cute FTP 7
LEVEL CD Finder
MilkShape 3D 1.7.6

NOTĂ

Interfaţa CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluţie de 800x600 şi o adâncime a culorii de 16 biţi. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfaţa poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât şi sub Windows NT/2000/XP.

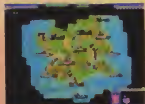
Din cauza multitudinii de configuraţii, redacţia LEVEL nu îşi poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcţionarea interfeţei şi a aplicaţiilor. Programele care au intrat în componenţa LEVEL CD au fost testate şi selectate cu grijă în redacţia LEVEL. Totuşi, editura nu îşi poate asuma nici o responsabilitate pentru funcţionarea anormală a software-ului şi nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruşilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) şi BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicaţiile de pe CD, vă rugăm să contactaţi telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENŢIE! Pentru rularea corectă a interfeţei CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluţii minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biţi şi folosirea opţiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiţi în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-şi asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alţi parametri decât cei stabiliţi în standardul menţionat anterior.



26 CIVILIZATION IV
Întoarcerea gameplay-ului risipitor





34 QUAKE 4
Un cutremur care zguduie, dar nu dărâmă

LEVEL DECEMBRIE 2005

CUPRINS

news

Splinter Cell 4

Producător Ubisoft **Distribuitor** Ubisoft **Data lansării** primăvara 2006 **On-line** www.bewaresamfisher.com/uk/

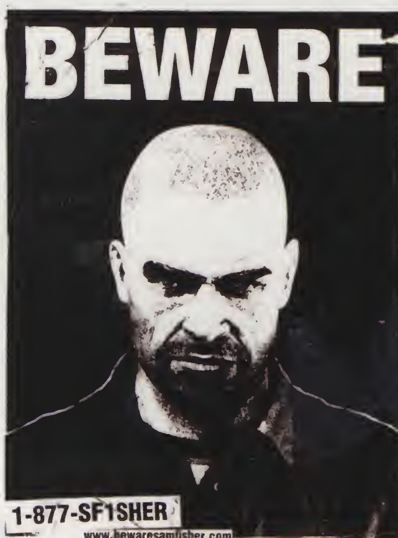
Ubisoft a anunțat că se lucrează pe brânci la realizarea jocului Tom Clancy's Splinter Cell 4, următorul hit din seria Tom Clancy's Splinter Cell, pentru ca noi, muritorii de rând, să ne bucurăm de el în primăvara anului 2006.

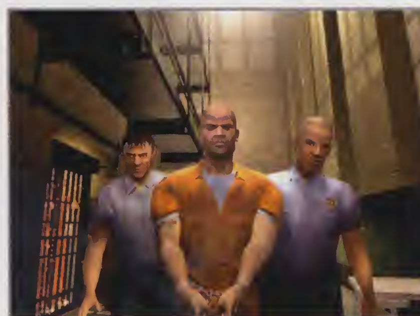
Zgârciți în informații, cei de la Ubisoft au reușit totuși să calce puțin în străchini când au făcut primul update al site-ului www.bewaresamfisher.com (teaser site pentru Splinter Cell 4), ce conținea câteva informații noi despre povestea din joc. De fapt două, și anume faptul că fiica lui Sam moare într-un accident de mașină, iar Fisher al nostru este dat afară din Third Echelon. Pare interesant? Ei bine, nu e numai atât. Un webmaster foooarte deștept de la ei (care acum probabil este într-un colet în drum spre vreo închisoare de-a Legiunii Străine) a uitat pe același site TOATE informațiile strict secrete despre noul Splinter Cell. Cum s-a aflat? Apăi, paginile respective erau numerotate fain frumos de la unu în sus și tot ce trebuia să faci ca să afli dedesubturile poveștii din SC4 era să înlocuiești numărul paginii. După cum spuneam... deșertul îl mănâncă.

Ei, evident că cei de la Ubi au șters rapid paginile respective (în afară de primele trei), dar cine a avut ochi să vadă are acum și gură să spună. Așadar, bomba bombelor este că Sam va deveni din vânător, vânat, dedicându-și timpul și talentul comiterii unor infracțiuni care mai de care mai periculoase. Interesantă alegerea celor de la Ubisoft. Și curajoasă. Ceea ce, trebuie spus, nu prea mai vezi în ultimul timp. Între timp, Ubisoft a lăsat să transpire noi informații și câteva imagini din joc ce ni-l înfățișează pe Sam Fisher... după gratii.

■ KiMO









LEVEL TOP 10

NOIEMBRIE 2005*

1. World of Warcraft	100
2. Fable: The Lost Chapters	88
3. GTA: San Andreas	84
4. F.E.A.R.	83
5. Age of Empires III	70
6. FIFA 2006	43
7. Fahrenheit	36
8. Rome: Total War - Barbarian Invasion	35
9. Warhammer 40k: DOW Winter Assault	9
10. Myst V: End of Ages	8

*preluat de pe www.level.ro.

ZVONACIUL SERIOS ȘI AGE OF EMPIRES V

Fericiții care au pus mâna pe Age of Empires 3: Collectors Edition și au răsfoit atenți artbook-ul din pachețel au putut observa un artwork care îi va convinge pe cei care cumpărau din piață GTA: San Andreas cu șase luni înainte de lansare că Microsoft ține sub cheie Age of Empires V, Halo 7 și Fable 3.

Și pentru că nu vrem să ne găsim inbox-urile pline cu mesaje de genul „Jane, dă-mi un crack pentru AoE IV", subliniem că apariția unui Age of Empires IV (sau V, sau VI sau... MDCLXII) n-a ajuns nici măcar în stadiul de zvon nefondat, deși poza respectivă se va dovedi mană cerească pentru tarabagii... „Frate', avem Age of Empires V! Ce zice? Aia? A, nuuu, nu e Jenna... e o unitate nouă! Și ține în mână un fazer de ultimă generație! Perverșilor! Dacă nu vreți să cumpărați, cărați-vă. E ediție limitată!"

Spielberg aduce originalitatea la EA

Electronic Arts este de departe cel mai puternic producător și distribuitor de jocuri din lume. Totuși, punctul vulnerabil al acestui mamut este o aparentă lipsă de creativitate. În aceste condiții, Electronic Arts a semnat un contract cu regizorul - câștigător a numeroase premii Oscar - Steven Spielberg, care va lucra alături de echipa EA Los Angeles pentru lansarea a trei jocuri care au la bază idei originale (și deci nu utilizează proprietate intelectuală achiziționată din exteriorul companiei).

„Joc de ani de zile titluri scoase de EA și am putut observa cum au ajuns să stăpânească mediul interactiv", declara Steven Spielberg. „După ce am fost martorul creșterii industriei jocurilor de la nivelul de nișă la acela al unei forțe în divertisment, cu un potențial creativ extraordinar, îi respect pe cei de la EA și salut capacitatea lor de a înțelege și a manipula mediul interactiv. Sunt încântat de ideea de a lucra îndeaproape cu echipa din Los Angeles."

„Suntem foarte entuziasmați că vom colabora cu Steven Spielberg", a declarat directorul studioului EA Los Angeles, Neil Young. „[Steven Spielberg] împărtășește perspectiva noastră asupra potențialului acestui mediu și are pasiunea și creativitatea de care avem nevoie pentru a reuși să respectăm principiul că un joc nu atrage doar prin interactivitate, ci poate genera și reacții la nivel emoțional." Mă iertați o clipă, dar mi-au dat lacrimile....



Deși multe dintre filmele lui Spielberg au devenit jocuri, iar „Salvați soldatul Ryan" - pelicula despre al Doilea Război Mondial - a influențat masiv multe jocuri pe tema războiului, acordul semnat cu Electronic Arts reprezintă doar a doua colaborare directă a regizorului pe domeniul creației de jocuri. Prima a avut ca rezultat apariția lui „The Dig", un adventure produs de LucasArts (firma al cărei proprietar este George Lucas, prieten și colaborator cu Spielberg). În acest caz, Steven Spielberg a lucrat la elaborarea scenariului, alături de cunoscutul autor de science fiction, Orson Scott Card.

Să le urăm celor doi însurăței numai bine și fie ca EA-ul să facă de acum numai jocuri bune, iar Spielberg numai filme faine. Sau invers.

■ KiMO

CÂȘTIGĂTORII tombolei „Merită să joci ORIGINALE" - octombrie 2005, organizată de Best Distribution și LEVEL

- Jocul original Serious Sam II a fost câștigat de **Daniel Stan din Focșani.**
- Un abonament pe 12 luni la revista LEVEL a fost câștigat de **Delia Ghiurău din Oradea.**
- Banii necesari achiziționării jocului FIFA Football 2005 îi sunt returnați lui **Mihail Preda din Brașov.**
- Un SUPER tricou cu UFO: Aftershock a fost câștigat de **Radu Moraru din București.**
- 2 seturi de câte 3 MEGA postere cu jocurile Madagascar, God of War și Doom 3 au fost câștigate de **Mihaela Sasu din Turnu-Măgurele și de Florin Dumitru din Tuzla.**

FELICITĂRI tuturor câștigătorilor, precum și celor care au trimis taloane completate corect și complet. Nu uitați că toate taloanele trimise pe parcursul anului vor intra la marea tragere la sorți anuală, care are ca premiu o consolă Sony PlayStation 2 cu 5 jocuri originale pentru PS2.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziție la numărul de telefon 021-345.55.05.

FABLE 2 – ZVONUL

De la Computer and Video Games aflăm că Lionhead ne-ar pregăti un Fable 2. Pentru Xbox 360. Sursa? Cineva care cunoaște pe cineva care i-a luat un interviu lui Molyneux. Se zvonește că Molyneux nu numai că i-ar fi vorbit deschis despre plăcerea pe care o simte în timp ce lucrează la Fable 2 (hmmmm), dar a și dezvăluit câteva detalii. Un tinerel, câinele lui și o lume care îi/se schimbă... Palpitant.

OBLIVION? LA ANU'!

Iată și o știre proastă care ne-a stricat o dimineață de altfel destul de promițătoare. Conform unui raport al Take 2 pentru anul fiscal 2006, TES IV: Oblivion a fost amânat pentru Q2 2006, ceea ce înseamnă că nu o să ne putem bucura de el mai devreme de februarie 2006. Motivele? Bethesda mai are de lucru la el. Bastards! Ne-au distrus coperta de ianuarie!

Empire Earth 2: The Art of Supremacy

Producător Mad Doc Software **Distribuitor** VU Games **Data lansării** februarie 2006 **On-line** www.empireearth2.com



VUGames a dat de știre că este iminentă intrarea în scenă a primului expansion pack pentru Empire Earth 2, intitulat The Art of Supremacy. Jocul ne va arunca din nou în tranșeele celor mai grandioase măceluri din istorie, cu noi civilizații de manevrat, noi campanii și o grămadă de alte șmecherii cu ajutorul cărora VUGames va încerca să ne țină lipiți de monitoare.

Astfel, jocul va veni cu două moduri noi: Fealty Mode, unde jucătorii care se simt cu musca pe căciulă pot cere îndurare pentru ca apoi să devină aliați permanenți sau vasali ai altui jucător, și Tug-of-War, unde bătălii multiple se dau pe întinsul a maximum șapte hărți, victoria revenind celui care reușește să avanseze cât mai mult în teritoriu și să înfrângă dușmanul pe propria hartă. În The Art of Supremacy vom avea parte de civilizații noi, de trei campanii nou-nouțe, de 10 unități noi de luptă și de o interacțiune mai mare cu triburile băștinașe. Printre unitățile noi se găsesc războinici zuluși, Howitzer-e rusești și avioane de vânătoare invizibile Rafale, cu ajutorul cărora putem să învingem cele mai puternice armate din lume. Unitățile pot suferi upgrade-uri de la unități standard la eroi puternici în cazul victoriei și va exista posibilitatea cuceririi sau asimilării triburilor native.

Interesant este că The Art of Supremacy le va oferi jucătorilor ocazia să creeze civilizații unice cu ajutorul unui editor nou și va avea o interfață îmbunătățită în cazul multiplayer-ului. Dar pentru a deveni conducători supremi, va trebui să mai așteptăm puțin. Mai exact, până în februarie 2006.

■ KiMO





SE VOR LANSA

DECEMBRIE 2005

Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft
Ski Racing 2006	JoWooD
Harry Potter and the Goblet of Fire	EA
Battlestations: Midway	Eidos
Dynasty Warriors 4 Hyper	Koei
Ground Zero - Genesis of a New World	Comport Interactive
World Racing 2	Playlogic
City of Villains	NCSoft
Gene Troopers	Playlogic
Trainz Railroad Simulator 2006	Merscom

PREA MULT DEJA

Lumea a început să moară din cauza lui World of Warcraft. O fetiță din China pe nume de WoW „Snowly" a murit luna trecută după ce a jucat mult prea multe ore de WoW. Prietenii săi au organizat și o înmormântare în joc despre care nici nu știm ce să credem... cu un ochi râdem, iar cu celălalt plângem. Sperăm că înțelegeți acum de ce vor chinezii să impună sistemul anti-obsesie. Deocamdată numai câțiva producători au acceptat să includă sistemul în jocurile lor, însă se pare că numărul lor crește.

BioWare și Pandemic și-au unit forțele

Noul parteneriat este opera isteților de la Elevation Partnership, o importantă firmă de investiții al cărei consiliu de administrație este format, printre alții, din John Riccitiello, fostul președinte de la EA, și starul rock Bono. Investiția se ridică la peste 300 milioane de dolari, iar Riccitiello va ocupa de acum înainte postul de CEO al Bioware/ Pandemic Studios.



SENSIBLE SOCCER REVINE

Mai țineți minte jocul Sensible World of Soccer? Eh, iată o veste cum nu se poate mai bună. Codemasters, împreună cu Jon Hare, unul din producătorii variantei originale, a anunțat că se lucrează la un come-back al acestui joc, care va fi disponibil pe PC, Xbox și PS2. Decizia a fost luată după succesul formidabil pe care jocul l-a avut pe telefoanele mobile și în varianta Plug 'n' Play TV. Reîntâlnirea cu micuții fotbaliști va avea loc în al doilea sfert al anului 2006.

BLIZZARD NE ȘPIONEAZĂ!

Pentru că există cheateri care folosesc niscaiva programe externe cu care să facă un gold și un level în plus, cei de la Blizzard au pus osu' la treabă și au introdus în clientul de World of Warcraft un progrămel, numit Warden, care detectează astfel de tentative. Asta se întâmpla acum ceva vreme. Cineva a avut însă curiozitatea să se intereseze ce face Warden-ul ăsta exact... Și ce a aflat? Că domnii de la Blizzard ne scanează e-mail-urile, fișierele, site-urile pe care ne dăm. Pe scurt, sunt cu ochiu' pe noi. Ceea ce nu e foarte frumos (și nici legal), chiar dacă este pentru o cauză inițială bună.

Individul care a descoperit toate astea a scos la rândul lui un progrămel numit Governor care vă arată ce face progrămelul de la Blizzard. Un fel de spion al spionului, cum ar veni. Folosiți-l, însă pe propria răspundere, că cine știe cum se supără Blizzard-ul că-l spionați și vă închide contul.

Cei de la Pandemic (Full Spectrum Warrior, Star Wars: Battlefront I & II) sunt cunoscuți pentru action/adventure-urile lor de succes, în vreme ce BioWare (Neverwinter Nights, Star Wars: KotOR) este văzut ca un important producător independent de RPG-uri în care accentul se pune pe poveste și personajele din joc. Ambele studiouri își vor păstra brand-urile și propriile echipe de creație, continuând să funcționeze în aceleași locații ca și până acum: BioWare în Edmonton (Canada), iar Pandemic în Los Angeles (SUA) și Brisbane (Australia). Cele două studiouri plănuiesc în continuare extinderea în toate direcțiile posibile.

Infuzia de verzișori le va da astfel posibilitatea celor doi proaspăt căsătoriți să ofere în cel mai scurt timp suport pentru viitoarea generație de console, asigurându-i pe curioși că fiecare titlu nou posedă resursele necesare pentru a fi cu adevărat de calitate. Andrew Goldman, CEO-ul de la Pandemic Studios, a declarat că distribuitorii vor avea în continuare o importanță vitală pentru întreaga afacere. „Noi vom continua să inovăm și să dezvoltăm jocuri de cea mai bună calitate, în vreme ce ei vor continua să ne transforme creativitatea în veritabile succese de casă."

BioWare și Pandemic au decis să folosească noua alianță ca o rampă de lansare pentru schimbul de idei inovatoare, tehnologii de vârf și talent, în vreme ce direcțiile pe care și-au propus să le urmeze fiecare în parte vor rămâne aceleași. „Într-o afacere în care uneori producătorii trebuie să vândă cât mai mult pentru a supraviețui, înțelegerea este una cu totul nouă: un parteneriat între egali", a declarat Ray Muzyka, CEO al BioWare Corp.

De menționat că oamenii cu prea mulți bani de la Elevation se gândesc și la Lionhead-ul lui Molyneux, pentru care sunt dispuși să scoată din buzunare între 50 și 80 milioane de dolari. Dacă vi se pare mult, aflați că cei de la Elevation au la dispoziție nu mai puțin de 2 miliarde de dolari pe care să-i cheltuiască după cum vor.

■ KiMO

Numărul jocurilor bazate pe universul Conan va creşte

Paradox Entertainment, THQ și Conan Properties International vor colabora mulți ani de acum înainte la realizarea de jocuri bazate pe universul Conan. Acordul le va da ocazia celor de la THQ să-l distribuie pe Conan într-o mulțime de titluri care vor vedea lumina zilei atât pentru viitoarea generație de console, cât și pentru PC, platforme wireless și handheld.

Fredrik Malberg, bossul de la Licensing & Creative Affairs din cadrul Paradox Entertainment (Conan și Mutant Chronicles), este convins că astfel, dat fiind succesul pe care cei de la THQ îl înregistrează cu ajutorul proprietăților intelectuale din dotare, jocurile lui Conan vor oferi o experiență interactivă demnă de un erou cu adevărat legendar. Dezvoltarea de jocuri destinate viitoarei generații de console nu este o sarcină tocmai ușoară și constituie un angajament pe măsură, însă Fredik pare să se bucure de viitoarea colaborare cu una dintre cele mai puternice companii din industria jocurilor.

Combinația dintre aventurile epice și locațiile uluitoare ce se găsesc în întregul univers Conan cu tehnologia folosită în jocurile viitoarei generații l-a făcut pe Germaine Gioia, vicepreședinte al departamentului Licensing, THQ, să declare că bogata istorie a barbarului se va bucura de apariția unui nou capitol, greu de trecut cu vederea. Acesta consideră că acordul se va materializa într-un plus de titluri ce se vor alătura impresionantului lor portofoliu de jocuri. Astfel îi vor răsplăti pe fanii lui Conan de pretutindeni cu ore întregi de distracție pe muchie de cuțit.

Conan a fost creat în 1930 de către Robert E. Howard și s-a dovedit a fi un erou fantasy de succes timp de peste 70 de ani, care și-a găsit locul în peste 12 milioane de cărți vândute pe întreg mapamondul. Conan continuă să fie una dintre cele mai de succes licențe de benzi desenate, iar acum, odată cu relansarea majoră a noii francize în toate formatele media posibile, se pare că va intra într-o eră nouă și deosebit de interesantă. M-a apucat tremuriciul de nerăbdare.



■ KiMO

THE DA VINCI CODE – THE BOOK, THE MOVIE AND THE GAME

Codul lui Da Vinci, cartea pe care orice gospodină serioasă ar trebui să o aibă lângă casetele cu chiolhanurile ținute de Rex Hunt și piperul adus tocmai din Indii se va transforma în... Filmul. Acesta, la rândul lui, va fi sărutat de către prințișorii The Collective (o divizie a Foundation 9 Entertainment, niște omuleți cu experiență în domeniul action-urilor) și se va transforma în Jocul cu același nume. The Da Vinci Code va fi distribuit de 2K Games și ne va lovi prin mai 2006. Uitasem să vă spunem... în echipa care se va ocupa de Joc a fost cooptat Charles Cecil, individul care v-a dăruit Broken Sword. Deci ar trebui să ne așteptăm la un action-adventure de calitate. Sper...

Așteptăm Alchimistul și, de ce nu, un shooter realist cu șpionul Varain în rolul principal...

NEW WORLD PHYSICS

O veste bună pentru producători și, în acest caz, și pentru noi. A fost anunțată lansarea unei versiuni noi a bine-cunoscutului engine fizic Havok. Havok Complete 3.2 este pregătit pentru a fi lansat la sfârșitul acestei luni și au fost dezvăluite deja câteva titluri Xbox 360 ce vor folosi această versiune. Printre acestea se numără Amped 3, Condemned, NBA Live 06, The Outfit, Perfect Dark Zero și Saint's Row.

Championship Manager 2006

Producător Beautiful Game Studios **Distribuitor** Eidos Interactive **Data lansării** primăvara 2006 **On-line** N/A

În primăvara anului viitor, Eidos Interactive ne invită să pătrundem din nou în culisele fotbalului, în compania celui mai nou simulator din seria Championship Manager. Concepută de mințile celor de la Beautiful Game Studios (BGS), noua versiune a jocului se va prezenta cu un număr însemnat de elemente inovatoare ce fac din el cel mai realist titlu din serie, oferind jucătorului o porție consistentă din realitatea cu care se confruntă un manager din lumea fotbalului.

Championship Manager 2006 va încorpora noul engine Gameplan 3D, ce le va da posibilitatea jucătorilor să admire propriile meciuri exact cum ar face-o uitându-se la televizor, dar cu opțiunea de a modifica tactica de joc și poziția jucătorilor în teren sau de a selecta momentele pe care doresc să le urmărească folosind Highlight Filter. Interacțiunea cu echipa va fi posibilă asemănător felului în care i te adresezi unui jucător nou care nu prea dă randament: acestuia i se poate promite marea cu sarea, numai să se trezească odată din somn. Dar la fel ca în viața noastră cea de toate zilele, promisiunile pot fi încălcate, încrederea pierdută, iar consecințele nu vor întârzia să apară. Efectele pe care le au asupra formei și stării de spirit ale fiecărui jucător pot fi monitorizate prin intermediul unui „status screen". Dacă o duce prea bine și se îngrașă peste limită (deh, necazurile), acestuia i se poate impune acum un regim de fitness.

Jocul le mai oferă microbiștilor și ocazia să cerceteze în profunzime, ajutați de o nouă opțiune: „Simulate world".



Pentru prima dată, jucătorii de Championship Manager vor putea vizualiza performanțele reale ale fotbaliștilor din afara echipei al cărei control îl dețin. Munca unui manager devine astfel mult mai ușoară, mai ales că acum va putea studia forma echipei cu care se va confrunta etapa viitoare chiar în timp ce aceasta joacă, în paralel cu partida la care participă propria echipă la un moment dat. De asemenea, dacă situația financiară o cere, poate apela la un „binefăcător" al clubului care să pompeze bani grămadă, situație în care nu numai că vor crește așteptările, dar și nevoia unui succes imediat.

Championship Manager 2006 le permite astfel microbiștilor să conducă propriul club virtual spre glorie, confruntându-se cu tot ce ține de managementul unei echipe, de la tactici și antrenamente până la atât de necesarele transferuri.

■ KiMO

Semnificația simbolurilor

- Demo pe CD
- Imagini pe CD
- Wallpaper pe CD
- Film pe CD
- Patch pe CD
- MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

LORD BRITISH ÎN AIAS (SAU ĂIA-S!) HALL OF FAME

După ani de trudă pe câmpiile game designului, Richard Garriott, cunoscut și sub numele conspirativ „Lord British", este răsplătit cum se cuvine. The Academy of Interactive Arts and Sciences (AIAS) îi va oferi un locșor călduț în... ta da da dam... tobe, artificii, Ultima rulz!!! Lord British for president!!!... The Hall of Fame... fame... fame. Astfel, Lord British se va alătura în sfârșit celor opt personaje (Trip Hawkins, Peter Molyneux, Yu Suzuki, Will Wright, John Carmack, Hironobu Sakaguchi, Sid Meier și Shigeru Miyamoto) fără de care am fi rămas la vestitele „console" Nu Zaieț manufacturate de frații slavi.

S.T.A.L.K.E.R. FOREVER

Zilele Porților Trântite în Nas continuă cu o știre tristă despre S.T.A.L.K.E.R. Dacă n-ați ghicit încă, aflați de la noi că... a fost amânat. Până pe 6 octombrie, anul viitor. Adică 2006. Cel mai devreme (cuvintele amânătorilor de la THQ). Parcă vedem deja o mulțime de oameni uitându-se la engine-ul pe care îl freacă de vreo cinci ani și după aceea aruncând o privire peste F.E.A.R, Half-Life 2 sau Quake 4. DVD-ul cu versiunea gold a lui S.T.A.L.K.E.R., în loc să zboare în magazine, planează lin spre coșul de gunoi... „Well, back to the drawing board, see you next year!"

P.S: Știrea asta o păstrăm. La anul, pe vremea asta, va putea fi folosită din nou. Reciclăm, nu glumim.

preview

Neverwinter Nights 2

Zarurile vor fi aruncate

Am fost și voi fi un mare consumator de D&D. Localizarea geografică (mult prea departe de patria D&D-ului), conjunctura istorică (vreo 50 de ani de Bunul Gospodar, Piticot și Perspico și nu mai puțin de 10 ani de carding îndrăcit) și bunul obicei al românului de a folosi mai mult de două zaruri doar la barbut și table m-au privat de o experiență care m-ar fi condus încet, dar sigur, către autism, pușcărie sau o căsătorie ratată cu o elfiță nimfomană câștigată după un roll excepțional dintr-o partidă de barbut fantasy cu un half-orc falit. Dar cum noi, românii, tindem să avem un saving throw excepțional împotriva unor chestii ca D&D, Warhammer, Magic The Gathering și alte trebușoare care nu necesită un PC și, în consecință, nu pot fi piratate (ci doar contrafăcute, dar momentan suntem ocupați cu țigările și beuturica) și nici o fărâmă de rezistență în fața unui monitor cu diagonala epică și a unui hard mai îmbâcsit ca șuba ciobanului Gheorghe proaspăt întors din transhumanță, universul D&D ne-a pătruns în case doar sub formă de CD-uri strălucitoare cumpărate de la tarabagii. Astăzi vom vorbi de ruda îndepărtată a unuia dintre musafirii de mai sus (Neverwinter Nights), care nu s-a mai dat dus de pe HDD-ul meu, și anume Neverwinter Nights Reloaded. Adică doiul...


Laaaa criptuța din păduuure!!!!

Neverwinter Knights

Înțelepciunea populară, când nu consumă cantități industriale de tescovină la birtul popular, trage concluzii. Ne vom opri atenția asupra uneia dintre ele, care are oarește legătură cu situația în care se găsește NWN 2: „spune-mi cu cine te însoțești, ca să-ți spun cine ești". Vă veți bucura să aflați că Neverwinter Nights 2 nu s-a înhăitat cu orișicine. Și-a ales prietenii atent și acum se învârte într-un cerc select. Șeful găștii este unicul și adevăratul Feargus Urquhart, un individ nu prea chipeș, dar cu o minte sclipitoare. Și-a băgat nasul într-o grămadă de proiecte (finalizate) tare dragi nouă (Planescape Torment, Icewind Dale și Fallout 2) și s-a aflat la cârma lui Black Isle până când unii mai mari au hotărât altfel. Al doilea pe listă este Darrel Monahan, un individ de al cărui nume sunt strâns legate seriile Icewind Dale și Dark Alliance.

Nu avem spațiu să publicăm CV-urile fiecărui omușor din echipa Obsidianului, dar vă asigur că NWN 2 se află pe mâini bune. Și ghiciți cine îndrumă cu sfaturi părintești aceste mâini dibace? Nimeni altul decât tătuca Bioware care, din dragoste pentru NWN, oferă consultanță... sper eu gratuită. Deci, cam totul indică (teoretic, cel puțin) un joc cu un impact cel puțin la fel de dur și cu efecte de lungă durată ca al fratelui său mai mare. Asta dacă distribuitorii sunt oameni cumsecade și se rezumă doar la finanțare și-și vor ține sfaturile pentru ei („nu credeți că ar fi bine o abordare tip Diablo?"). Din fericire pentru noi, Atari știe că nu e bine să superi o armată de oameni a căror singură legătură cu realitatea a fost spulberată de Neverwinter Nights. Așa să ne-ajute Feargus!

Aurora, fată frumoasă...

În materie de storyline, Neverwinter Nights n-a fost cine știe ce revelație și, în comparație cu Planescape Torment, nu pare decât o compunere de clasa a cincea. Oricum, nu lipsa de interes (cele două addon-uri au arătat că se poate mult mai mult) este „vinovatul", ci mai mult atenția acordată multiplayer-ului, atenție care s-a manifestat în cel mai puternic toolset cunoscut gamerilor. Mamă a câteva mii de module single și a unui număr impresionant de lumi permanente (niște mini MMORPG-uri), Aurora Toolset este principalul motiv pentru care NWN se bucură de aceeași atenție ca la început.

Capitaliștii de la Eurogamer au avut ocazia să testeze o versiune a „toolset-ului pentru NWN 2 și orchestră (de modderi)" și ne dau vești bune. NWN 2 pare că va fi cel puțin la fel de prietenos cu modderii. Parametrii care pot fi modificați au crescut în număr, toolset-ul va fi mult mai prietenos cu nou-veniții, fără a ignora însă veteranii. Interfață intuitivă, un număr de clicuri redus substanțial sunt doar câteva dintre „machiajele" aplicate Aurorei. În plus, pentru a sări în ajutorul grăbiților sau al modderilor începători, a fost introdus un mic wizard (nu vă gândiți la agrafa din Word cu pălărie și baghetă), care va genera un dungeon mult mai rapid (și mai estetic) decât un batalion de dwarfi înarmați cu târnăcoape de adamantium. Din spusele Obsidianului, dublate de exclamațiile de fericire ale indivizilor de la Eurogamer, se pare că toate aceste colace de salvare aruncate gamerului, care s-ar putea pierde în ochii Aurorei, nu vor „moruniza" toolset-ul. Ceea ce este bine. Sunt o grămadă de modderi care pot face minuni (majoritatea au fost angajați de Bioware) și ar fi păcat să le

strici jucăriile. Nu s-a pomenit aproape nimic de scripting, dar presupun că n-am de ce să-mi fac griji. Şi dacă va rămâne la fel, tot va fi bine.

Forgotten Realms Reloaded

După cum ne aşteptam, setting-ul va rămâne tot Forgotten Realms cu monştrii săi cu tot. Producătorii au lăsat să se înţeleagă că, pe parcursul aventurii, vom avea ocazia să schimbăm vreo două vorbe cu unele dintre personajele reprezentative ale universului Forgotten Realms. După o sesiune de lectură pe forumurile oficiale, am aflat că ar trebui să mă aştept cel puţin la o întâlnire cu tovarăşul Drizzt şi cu duşmanul său de moarte, Artemis Entreri. Sau la un eveniment asemănător (probabil o băută cu Elminster sau o bătută cu Cyric).

Secretomania de care suferă oamenii Obsidianului ne-a privat de niscaiva detalii mai intime despre storyline (sau poate încă nu a fost definitivat), însă Feargus a declarat într-un interviu că studiază asiduu universul Ultima şi mecanismele care îl aduc la viaţă. Asta nu înseamnă că Nasher se va metamorfoza brusc în Lord British, ci mai degrabă că Feargus va împrumuta doar nişte rotiţe pe care le va ataşa roboţelului povestitor construit de el după mulţi ani petrecuţi în pădurile din Forgotten Realms.

În rest, am primit doar informaţii foarte vagi despre micile îmbunătăţiri conceptuale planificate de producători. Dacă ţineţi minte sistemul „moral" din Knights of the Old Republic 2, aşteptaţi-vă la ceva similar şi în cazul lui NWN2. Nu veţi schimba lumea, dar comportamentul vostru (care se va reflecta în allignment) va supăra câţiva oameni. Sau îi va face fericiţi. Mai adăugaţi posibilitatea de a recruta trei ajutoare şi „adoptarea" setului de reguli D&D 3.5 şi o să vă crească inima. Altfel spus, partea de single player va primi atenţia cuvenită şi nu va fi privită doar ca un apendice ataşat unui joc proiectat pentru multiplayer.


Cred că se luptă...

Apus de soare în Neverwinter

Cele câteva screenshot-uri răspândite pe âste două pagini ar trebui să vă spună câte ceva. Aveţi în faţă o versiune mult (de fapt e „MUUULT") îmbunătăţită şi bibilită a engine-ului Aurora (făcut cadou de Bioware împreună cu manualul de instrucţiuni). Shadere proaspete, texturi şmechere, efecte speciale la greu, ce mai... un eye candy cu mult mai dulce decât bombonelele dăruite de primul Neverwinter. Obsidianul ne mai promite şi o cameră şmecheră, close-up-uri în timpul dialogurilor şi multe alte „mofturi" de proaspăt absolvent al ATF-ului, secţia Imagine şi Film, care vor sări în ajutorul micilor şi marilor regizori. Probabil că o să avem parte de o supradoză de „machinima" (filmuleţe realizate cu ajutorul engine-ului unui joc) sau pur şi simplu de o experienţă erpegistico-cinematografică. Posibilităţile par a fi aproape nelimitate.

Din păcate, spaţiul alocat acestui preview se apropie de sfârşit, aşa că voi fi nevoit să trag concluzia de coadă şi să vă spun că totul (de la echipa de producători până la sursele de inspiraţie) ne indică un joc excepţional. Obsidianul la cârmă, Bioware pe post de consultant şi Feargus, tartorul lor. Ce ne putem dori mai mult? („Sword Saint Legacy şi o jumătate de porc!!!!!!", urlă fomistul din mine).

■ **cioLAN**


Unde-i blana de urs?

Titlu	Neverwinter Nights 2
Gen	RPG
Producător	Obsidian Ent.
Distribuitor	Atari
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	N/A
Multiplayer	Da
Data apariţiei	Q2 2006
ON-LINE	www.atari.com/nwn2/



Hellgate: London

S-a deschis iadul pentru afaceri

Avem o vorbă care spune că toamna se numără bobocii. Bine, frunzele au căzut de ceva timp, ba chiar a început să ningă, dar mă voi ascunde în spatele unui niciodată nu e prea târziu, pentru a contabiliza firmele de producție formate din membri dezertori ai Blizzard. ArenaNet are meritul de a ne fi adus Guild Wars, Castaway s-a mulțumit să dezvăluie doar niște concept art-uri ale noului său action-RPG, Red5 Studios ne amenință cu MMO-ul capabil să-l răstoarne de pe tron pe World of Warcraft, iar Flagship... ei bine, Flagship se află în spatele marii speranțe care face obiectul acestui articol. Dacă la începuturi Nava Amiral ancora într-un golf însorit din San Francisco, unde echipajul, format din nouă bătrâni lupi de mare, muncea pe brânci în vila unuia dintre ei (situația oamenilor lui Bill Roper, căpitanul navei, ținea mai mult de romantismul creării de jocuri, ceea ce este frumos), mai apoi entuziaștii noștri au dibuit niște birouri, afirmând actualmente cu mâna pe inimă că „we spend all day every day making games".

Tind să cred că există o școală foarte puternică, școala Blizzard, având în vedere că atâtea talente au apucat-o pe drumul propriu, fără ca, cel puțin aparent, compania-mamă să întâmpine probleme. Cred că mi-a surâs pentru un moment visul unor firme (eventual, cât mai multe), formate din ex-staff-ul apreciatelor Rockstar sau Valve.

Hoarda năvălește din nou

Îmbinare armonioasă între action-RPG și FPS (vom stabili mai încolo care dintre cele două genuri deține o pondere mai importantă), Hellgate: London începe odată cu ofensiva fără precedent a demonilor în lumea noastră, moment când ar fi trebuit să intervină faimoșii membri ai ordinului Cavalerilor Templieri. Din nefericire, acești eroi bine pregătiți în lupta împotriva forțelor răului au căzut victime la un moment dat în istorie invidiei unui anume Filip al IV-lea, a cărui persecuție i-a împrăștiat care încotro, fără însă a le dizolva definitiv organizația. După câte se pare, demonii au mai avut tentative de a prelua controlul asupra universului nostru, de fiecare dată însă Templierii au răspuns cu promptitudine atacurilor (istoria alternativă propusă de joc menționează, de exemplu, Cruciadele ca fiind nimic altceva decât contraofensive împotriva necuraților năvălitori). Iată că situația nu mai este roz de această dată, forțele armate ale umanității se dovedesc a fi neputincioase, ajutorul Cavalerilor este refuzat, iar oamenii se refugiază în subteran, lăsând orașele în mâna celor răi. Asemănător cu basmul din Warcraft, încornorații deschid un portal de dimensiuni apreciabile între tărâmul lor și al nostru, iar astfel avem Bulevardul de Mare Capacitate Iad-Londra, cu o singură direcție de circulație.

Lăsând la o parte alegerea neinspirată a metropolei, pentru că Bucureștiul ar fi dat cu siguranță mai bine pe micile noastre ecrane, se aud zvonuri că forțele malefice ar avea un motiv ascuns pentru invazia lor, pe care îl veți afla îndeplinind quest-urile principale și, dacă aveți nevoie de ceva experiență și obiecte în plus, misiunile secundare.

Obiectivele sunt oferite de către NPC-uri, iar prin alegerile voastre veți adera la una dintre numeroasele facțiuni. Ca în orice RPG cuminte, la început puneți de un personaj beton. Singura clasă dezvăluită până în prezent sunt templierii, din câte mi-am dat seama un fel de paladini ai prezentului, deoarece se folosesc de felurite aure pentru a-și afecta adversarii sau, dimpotrivă, pentru a le oferi un boost coechipierilor. Ca să facă lucrurile mai interesante, designerii ne pun la dispoziție un număr limitat de puncte pe care să le investim în skill-uri, de aceea opțiunile noastre vor trebui să fie bine gândite. Spre bucuria noastră, nici un skill nu poate fi apreciat ca fiind mai puternic decât altul, ci doar mai util într-o anumită situație, deci, chiar și spre final, ne putem folosi cu brio de un skill învățat la începutul poveștii.

Urât-mirositorii

Dacă ar fi să găsesc un cuvânt-cheie pentru Hellgate: London, atunci acesta ar fi conținut generat dinamic (mă rog, cuvântul s-a dovedit a fi mai lung). Cultura noastră în materie de jocuri ne permite să nu răsfoim Ghidul Idiotului Complet pentru a căuta explicații; totul se află aici, deasupra umerilor. De fiecare dată când pătrundem în lumea virtuală a jocului, nivelurile, itemurile, creaturile sunt dispuse în mod diferit și dețin caracteristici diferite, întocmai cum am văzut în Diablo. Consecința imediată a acestei idei luminate va fi în realitate ca un fel de sfoară care ne va lega de fotolii înaintea



Prinzi bulgarii acolo în cască?

monitorului, de preferat fără ca noi să atârnăm. După cum era și de așteptat, Hellgate: London arată de rupe, purtat de un engine proprietar Flagship Studios, unde mai pui că utilizează și Havok-ul. Străzile, aleile, metroul vor fi bântuite de noua generație de londonezi, destul de ospitalieri încât să ne invite la ceai și biscuiți… sau poate nu?

Fiecăruia dintre noi îi este frică, de ce să nu recunoaștem? Nu atât de mult încât să ne udăm (prea des), dar așa, un tremurici mai sănătos tot mai tragem din când în când. Unora le este teamă, ca să vezi, chiar și de întuneric! Un foarte onorabil prieten mi-a povestit cum i-a fost apucat odată piciorul de o mână apărută de sub pat (mamă, nu mi-a venit să cred!). Uitați-vă și voi la comitetul de primire din Hellgate: London. Primul tip de monștri sunt Beasts... Dumnealor nu au creier proprietate personală și sunt mânați de foame. Necros, flămânzi, dar mai mofturoși, se înfruptă din cadavre, deci le putem spune zombi. Spectrals seamănă cu niște fantome cumsecade, mai ales pentru că preiau sufletele oamenilor fără să plătească despăgubiri. În sfârșit, cu Demons nu mai este deloc de glumit, pentru că se află în posesia unei tehnologii militare avansate și a unor puteri supranaturale, de aceea sunt foarte bine organizați pe câmpul de luptă.


Un TFT de 19, dacă se poate

FPS sau action-RPG?

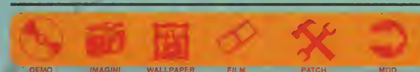
100 de arme fundamental diferite între ele, disponibile pe parcursul aventurii noastre, ar trebuie să îl mulțumească și pe cel mai pretențios amator de acțiune dezlănțuită. Vom fi liberi chiar să punem mâna pe armamentul demonilor, desigur neobișnuit, dar cu atât mai atrăgător. Problema se pune însă în felul următor: unii dintre inamici, mai pretențioși de felul lor, au imunitate la anumite tipuri de damage, așadar va trebui să le administrăm foc, fulgere sau gheață, după preferințe. Armele prezente în joc nu au fost preluate din lumea reală, ci sunt fictive și de o diversitate impresionantă. Un feature puternic constă în posibilitatea de a purta două arme simultan, fără restricții în combinarea lor, așadar putem roti o sabie în mâna dreaptă și arunca cu plasmă din tunul purtat în mâna stângă. De asemenea, dispozitivele aducătoare de moarte au sloturi pentru upgrade, iar perspectiva captivantă care ni se deschide imediat în minte la auzul acestei caracteristici este de a pune laolaltă într-o singură armă mai multe tipuri de damage! Să nu uit să vă spun că nu este nevoie de muniție, dar deloc. Bill Roper atrăgea atenția că Hellgate: London nu este într-o măsură prea mare un shooter clasic, ci mai mult un action-RPG. Chiar dacă jocul este unul la persoana întâi, în momentul mânuirii unei săbii, perspectiva se va schimba automat la persoana a treia, pentru o viziune mai bună asupra inamicilor. Bijuterii, implanturi, rune și tatuaje magice contribuie la performanțele eroului nostru.

O dată de lansare? Ei bine, luați aminte la vorbele lui Bill Roper: „Cei care încep acum liceul vor apuca cu siguranță să joace Hellgate: London înainte de absolvire". Îmbucurător, ce mai…

■ cronoX


Să râdem cu murăturile

Titlu	Hellgate: London
Gen	Action/RPG
Producător	Flagship Studios
Distribuitor	Namco
Procesor	PIV 2 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
Multiplayer	Da
Data apariției	when it's done (noi sperăm că 2006)
ON-LINE	www.hellgate london.com



World of Warcraft: The Burning Crusade

No, apoi să fie mai un an de când lumea cea nouă numită Azeroth a poposit pe socotitoarele noastre. Dară un pământ ce păru la-nceputuri mare și oacheș deveni în scurtă vreme fad și neîncăpător. Motivele ar putea include șoldurile unduitoare ale elfelor, ce scoaseră un număr aproape nelimitat de copii; care mai de care mai variați în înfățișare, titoșenie și, mai ales, facțiune. De asemenea, ar putea include și ura neostoită între Hoardă și Alianță, carele totuși nu dădu roadele așteptate de... err, ostoire a populației în continuă creștere (statisticile spun că, în vreme de război, crește și nivelul unui anumit instinct de conservare).

Îmbătrânim, Măria ta!

Și totuși, în ciuda creșterii alarmante a nivelului Mării Sea, fii și fiicele mândrului Azeroth nu se lăsară să grinduiască și să omoare inamici, până nu se văzură cu toții cu ceva între picioare (adică mount, preferabil epic) și cu un vrednic număr șaizeci (60) în dreptul numelui. Ș'apoi din plictis se gândiră să dea câte un bună ziua și lu' tante Onyxia, care de altfel nu îi primi cu prea multă ospitalitate. Și ca să nu se supere uncheșu' Ragnaros, îi făcură și lui o vizită. Unii reușiră să-l bine-dispună, punându-l la culcare, alții nimeriră câte-un Leroy în grupul de petrecăreți și se culcară ei de atâta necaz.

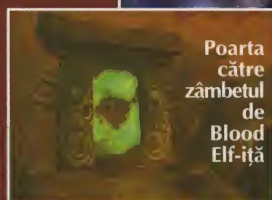
În fine, cu săbiile-n mână sau chercheliți foc cu un grog di cherry proaspăt, toți deveniră o apă și-un pământ în gânduri și simțiri când își dădură seama că, citez: „No, bun, ș-acu?". Ei bine, băieți și fete, ș-acu e vremea să vă pregătiți iar galbenii și să mai cotizați de-o pită pentru sireacu' Blizzard, care ne pregătește cadoul ideal de pus sub brad anul acesta (presupunând că reușesc să mai scape de Southshore Stout-ul din mână): mult-așteptatul The Burning Crusade, expansion pack-ul ce ne va duce pre toți la un alt nivel, mai exact 70.


Zâmbet de Blood Elf-iță

Lecția de istorie

Nu mă îndoiesc că povestea ce o voi istorisi acum este deja bine-cunoscută de mulți. No, uite că se face ca, după atâtea războaie vrute și nevrute, să ne întâlnim, în sfârșit și oficial, cu Legiunile Arzătoare care, de parcă nu s-au obișnuit deja cu ideea de „L00z3r$", vin să cucerească iar Azeroth-ul. Bun. Tu, prea frumosul cavaler al Alianței sau prea urâtul luptător al Hoardei, în cazul în care ți-ai făcut temele bine și ți-ai plătit taxa de protecție pe Azeroth, vei primi acum dreptul să lupți mai departe pe pământuri noi, unde nu vei putea ajunge decât la level 70, că numai atunci vei fi capabil să călărești înaripatul tău mount, ce te va sălta pe malul noului continent Outland. Știu că fraza e lungă, dar partea cea mai bună iat-o acum: nu vei fi singur! Două rase noi nouțe, proaspăt născute din burțile ce știu io cărei creaturi azerothiene (vezi drunksofwar.blogspot.com pentru o premisă alternativă a nașterii troll-ilor), își vor uni armele cu ale tale ca să le-o dea din nou alienilor jăratici, ce au primit nana ultima dată la vestitul mount Hyjal (sper că v-ați făcut lecția de istorie). Amu ca s-o zicem p-a bună, noile rase nu sunt chiar noi. De fapt, bine-cunoscutul cercetător al vestigiilor warcraftiene, domnul Muscat Otonelu', a și declarat la TeVe următoarele: „Blizzard, deși s-a reținut cu vitejie de la comentarii și altele, a dat detalii oficiale doar asupra rasei ce urmează să se alieze cu Hoarda. Este vorba despre

Blood Elves, care au stat atâta amar de vreme ascunși prin Outlands ca să se poată decidă de partea cui să lupte. Au ales Hoarda din multiple motive, dintre care pare să primeze acela că li s-o făcut milă de atâția cocoșați și-au zis că nu le vor putea da lecții de mers frumos dacă se dau de partea suraților și a suratelor Night Elves. Un alt motiv ar mai putea fi și faptul că acești Night Elves s-ar putea să fie supărați pe ei că... eh, au adus din greșeală... hic! Legiunile Arzătoare în Azeroth, pe vremea când se chemau High Elves." Tot de la domnu' Otonelu' am mai aflat că Blood Elves știu să lupte bine ca Warriors, Warlocks, Mages și Priests (cea de-a cincea clasă determină o sprânceană ridicată întrebător). Ei se vor naște echipați cu trei abilități naturale neconfirmate, și anume: Dodge (pasiv), Mana tap (câștig de mana de pe urma inamicului) și Arcane Torment (anti casteri). Că tot vorbirăm de dezavantajul Hoardei la capitolul vino-ncoa, se pare că Blood Elves vor fi dotați și cu 20% mai multe poligoane în spate, ca să ne putem uita la soare, da' la ei ba. Din partea Alianței, toate bune: o să fie ceva, însă ce... om vedea. Zvonurile se bat cu îndârjire între Pandareni, Draenei, High Elves și... hic!


Poarta către zâmbetul de Blood Elf-iță


Blood Elf-ul Blood Elf-iței și paloșul său

Înalță-mă la cer

În ciuda șansei de peste 60% ca Hoarda să devină o frumusețe de Blood Elf sau Elf-iță, nu merită acum să lași din mână eroul crescut cu atâta trudă. Dacă ești la stadiul „No, ș-acu?", află că îți poți continua aventura până la anul virtual 70, când vei putea achiziționa și un nou mijloc de transport pe bază de aer, adică unul care zboară. Și da, odată cu creșterea speranței de viață și trecerea în sexagenar, eroul sau eroina ta va putea învăța noi abilități. Din păcate, moș Vifor a spus un NU destul de categoric la ideea de clase noi, însă nu ne va lăsa tocmai cu buza umflată. Se pregătește o nouă meserie, jewelcrafting. Deși principalul câștig al bijutierilor va fi probabil faima și veșnica iubire a personajelor de sex feminin (că femeia tot femeie rămâne), ei vor putea de asemenea să producă și așa-numitele „socket gems". Deși ceața din jurul acestei noi profesii poate fi încă tăiată cu daggerul, totuși cine a jucat Diablo II știe el ce știe. Se pare însă că itemurile deja disponibile în momentul de față nu vor putea fi modificate cu bijuuri, iar vestea bună este că utilizarea noii meserii nu va influența enchanturile.

Sărbători fericite!

Pe scurt, The Burning Legions va mai aduce noi instance-uri, cum ar fi Caverns of Time, Tower of Medivh și Black Citadel, noi pământuri, ca de exemplu Eversong Woods, Zul'Aman și, desigur, Outlands, precum și întâlniri, mai plăcute au ba, cu personaje notorii precum Illidan, Medivh și Donșoara Vashj – pentru cei care nu știu, puneți odată mâna pe carte, ca să aflați și voi cum tante Vashj predica și ea colea la Nagas, în serviciul zăpăcitei împărătese a elfilor, Azshara. De asemenea, pentru cei mai pevepiști dintre voi, se pare că se vor putea organiza lupte între ghilde și încă și mai mult, aceste pașnice întâlniri nu vor fi limitate de server (adică războaie cross-server prin intermediul BattleGround-urilor). Printre lucrurile pe care NU le va aduce expansion-ul se numără din păcate Hero Classes, precum și căsuțe la playerii mai bogați sau la ghilde. Totodată, nici clase noi nu veți pupa, iară de goldul vă eludează buzunarele și n-aveți rude care vă vor blagoslovi cu WoW: The Burning Crusade, nu veți putea intra prin Portalul Întunecat către Outlands și nici nu veți putea juca cu una dintre cele două rase noi. Momentan, nu vă putem destăinui cât gold va trebui să pregătiți și nici când, însă gurile rele spun că probabil vom beneficia de noul expansion cel mai devreme în decembrie.

■ Lara


Orașul natal al zâmbetului Blood Elf-iței

Titlu	World of Warcraft: The Burning Crusade
Gen	MMORPG - Expansion
Producător	Blizzard
Distribuitor	Vivendi
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	N/A
Multiplayer	Da
Data apariției	N/A
ON-LINE	www.wow-europe.com



review

Serious Sam 2

Țăcăneală și pac-pac la puterea a doua

Serious Sam a fost distractiv. Nu i-a păsat nimănui că povestea era doar un pretext pentru a-ți oferi șansa ca, din goana trenului, să dai de pământ cu mii de lighioane cu paișpe picioare. Uneori chiar avem nevoie de puțină relaxare la 666 de grade. The First Encounter și continuarea acestuia, The Second Encounter, n-au pretins niciodată că ar fi ceva mai mult decât o parodie la adresa FPS-urilor serioase, însuși eroul fiind de o naivitate ieșită din comun. O combinație explozivă între un pachet de mușchi, o minte cât un bob de mazăre și un arsenal de invidiat cu ajutorul căruia să salveze Pământul din ghearele unui căpcăun sosit din spațiu. Prost să fii, noroc că ai cu ce. Croații de la Croteam au exploatat atât de bine ideea unui joc în care nu faci nimic altceva decât să transformi în cenușă valurile de orătănii ce-ți sufocă monitorul, încât Serious Sam s-a transformat peste noapte într-un clasic al genului. Dar au trecut ani buni de atunci, năzdrăvanii de la Croteam s-au culcat pe lauri, iar concurența a lovit prin Painkiller. Exact impulsul de care au avut nevoie croații ca să se trezească. 2K Games a pompat banii, Croteam a pus la punct noul engine grafic cu care ne amenința de atâta timp, iar Serious Sam 2 a reușit după trei ani să vadă lumina zilei.

Push the metal to the Mental

Povestea este cât se poate de simplă, astfel că cei care au participat la măcelurile din Serious Sam știu la ce să se aștepte, pe lângă clasicul final în coadă de pește. Pe scurt, cineva a ajuns la concluzia că Sam „Serious" Stone este alesul, iar



Sumo... Eu!?

în mâinile acestui macho prost grămadă înarmat până-n vârful urechilor zace soarta a zeci de lumi care și-au pus speranțele în el. Scopul misiunii sale a rămas, evident, același. Lichidarea căpcăunului extraterestru Mental, pe care l-a expediat cu coada între picioare spre Sirius, planeta sa natală. Dar până să ajungă pe Sirius, eroul trebuie să adune toate fragmentele dintr-un străvechi artefact care, se zice, îi va da puterea să-l învingă pe Mental odată pentru totdeauna. Așadar, povestea nu este și nici nu avea cum să fie punctul forte al jocului, însă dialogurile amuzante și comentariile lui Sam sunt din nou prezente la datorie pentru a-ți descreți fruntea între două măceluri. Din păcate, unele poante numai amuzante nu sunt, iar altele au fost reciclate din jocurile precedente. Producătorului fie i-a lipsit imaginația, fie i-a fost prea lene să caute surse noi. Unul dintre cele mai interesante momente este scena ce parodiază filmul The Running Man, în care Sam trebuie să parcurgă contra-cronometru un traseu presărat cu checkpoint-uri, spulberând tot ce vede în fața ochilor. În caz că nu ajunge la destinație în timp util, zgarda de la gât explodează, transformându-l pe Samy al nostru într-un pateu.

Gameplay-ul nu avea nici el cum să sufere modificări majore. Aceleași valuri de inamici, aceeași goană după arme, muniție, armuri și sănătate, că-i mai bună decât toate. Cureți o zonă de gunoaie, după care iei o gură de cafea, aduni muniție și o iei de la capăt. Aici ar fi însă o problemă. Muniția se găsește, într-adevăr, pe toate drumurile, dar în cantități mai mici. Asta înseamnă că după primul val de inamici trecuți ca prin sită va trebui să



Lassie!!!

cauți repede muniție pentru a supraviețui unui nou asalt. Din nefericire, faptul că gameplay-ul a rămas oarecum la același nivel nu face jocul mai atrăgător. Ba chiar dimpotrivă. Este ca și cum ai juca Serious Sam cu altă grafică, doar că acum nivelurile tind să devină repetitive după o perioadă în care n-ai făcut nimic altceva decât să tragi ca un bezmetic în tot ce mișcă și să defrișezi păduri.



Double the gun, double the fun!

Prezența NPC-urilor este primul lucru care îți sare în ochi. Pe parcursul celor 25 de ore de țăcăneală va trebui să le ajuți uneori, pentru ca apoi, la rândul lor, să te ajute ele pe tine.



Kleerofski, un schelet ambulant ambițios

Piticanii albastre cu capetele cât o baniță și urechi pe măsură, pitici înarmați cu lansatoare de rachete și alte asemenea ciudățenii se vor alia cu eroul în lupta împotriva progeniturilor lui Mental. În plus, Sam se poate ajuta acum și de vehicule dotate, bineînțeles, cu tunuri laser, de turele, poate călători pe spinarea unui mic dinozaur pe care îl alintă „Călușule!" și se poate rostogoli (asemenea unui hamster) într-o bilă cu țepi, spulberând tot ce-i răsare în cale. Inamicii sunt însă mai mulți, mai fioroși și uneori caraghios de mortali. Pe lângă clasicii sinucigași cu bombe (care acum nu mai poartă explozibilul în mâini, ci în locul capului), ciudățeniile înaripate ce scuipă mingi de foc și scheletele ambulante, care acum au suferit o serie de upgrade-uri, avem de-a face cu un număr însemnat de premiere: rinoceri uriași, similari taurilor din Serious Sam, păianjeni metalici cât un bloc cu patru etaje, orci-jucători-de-fotbal-american ce se năpustesc cu armurile lor doldora de țepi asupra lui Sam în timp ce aruncă mingi de foc înspre acesta și multe alte asemenea bazaconii. Clovnii înarmați cu plăcinte explozive ce atacă râzând isteric și vrăjitoarele ce se năpustesc din înălțimi călare pe mături sunt doar alte câteva exemple. Iar ca să fie tabloul complet, adversarul poate folosi acum nave de desant, bombardiere și tot felul de zburătoare sâcâitoare și aducătoare de moarte. Dar ce m-a impresionat cel mai mult nu este numărul de inamici pe pixel pătrat ce se pot înghesui cu sutele pe monitor, ci mărimea boșilor. Sunt ciudați, uriași și se lasă greu ciuruiți. Îmi aduc aminte aici de o albină uriașă, o gorilă cât un zgârie-nori și un luptător de sumo cât Arcul de Triumf. Pentru a-i reduce la tăcere, avem din nou la dispoziție un sortiment bogat de unelte aducătoare de moarte și power-up-urile de rigoare. Armele sunt mai distructive, mai mari (unele ocupă aproape un sfert din ecran), iar unele sunt chiar caraghioase. Nu lipsesc minigun-ul, prima iubire din Serious Sam, tunul cu ghiulele, lansatorul de grenade sau pușca cu lunetă, în timp ce la capitolul noutăți se remarcă o armă cu plasmă, o pereche de uzi-uri și... un papagal care lansează din zbor bombe asupra inamicilor.

Poate cu Serious Sam 3...

Croații de la Croteam au gândit cum nu se poate mai bine primul joc din serie, o mare parte dintre jucători căutând și


Elvis, adevăratul Rege

altceva în afara realismului cu care au fost și încă mai sunt îmbibate FPS-urile. I-au trântit jucătorului în brațe un mănunchi de arme ușchite, l-au aruncat în fața a câteva sute de inamici dobitoci supărați pe viață și l-au lăsat să se descurce cum poate. Cu cât mai mulți, cu atât mai bine. Cu cât mai mari, cu atât mai bine. Rezultatul? Un joc bun, cu un gameplay demențial și foarte distractiv, cu o grafică de zile mari și în același timp ieftin. Cu un asemenea trecut luminos, oare de ce au călcat strâmb cu Serious Sam 2? Cu mici excepții, level designul este unul reușit, mediul de joc uriaș, iar multe dintre personaje sunt de 100 de ori mai detaliate. Dar este prea colorat (pe Mitza și acum îl dor ochii), iar gameplay-ul nebun cu care ne-am obișnuit lipsește. Colac peste pupăză, faptul că la final în loc să-i scot ochii lui Mental m-am bătut cu o clădire pe șenile, m-a dezumflat și mai mult. Și este lung... Mai lung decât frățiorii săi la un loc și „reușește" să plictisească după câteva ore de zbenguială, singura modalitate de a-l termina mai repede fiind joaca în cooperativ. Este un mod de joacă ce va supraviețui mult timp campaniei solo și pe care îl recomand cu căldură, deoarece se poate dovedi a fi mult mai distractiv prin situațiile amuzante pe care le poate genera. Nu-i rău, dar se putea și mai bine.

■ KiMO

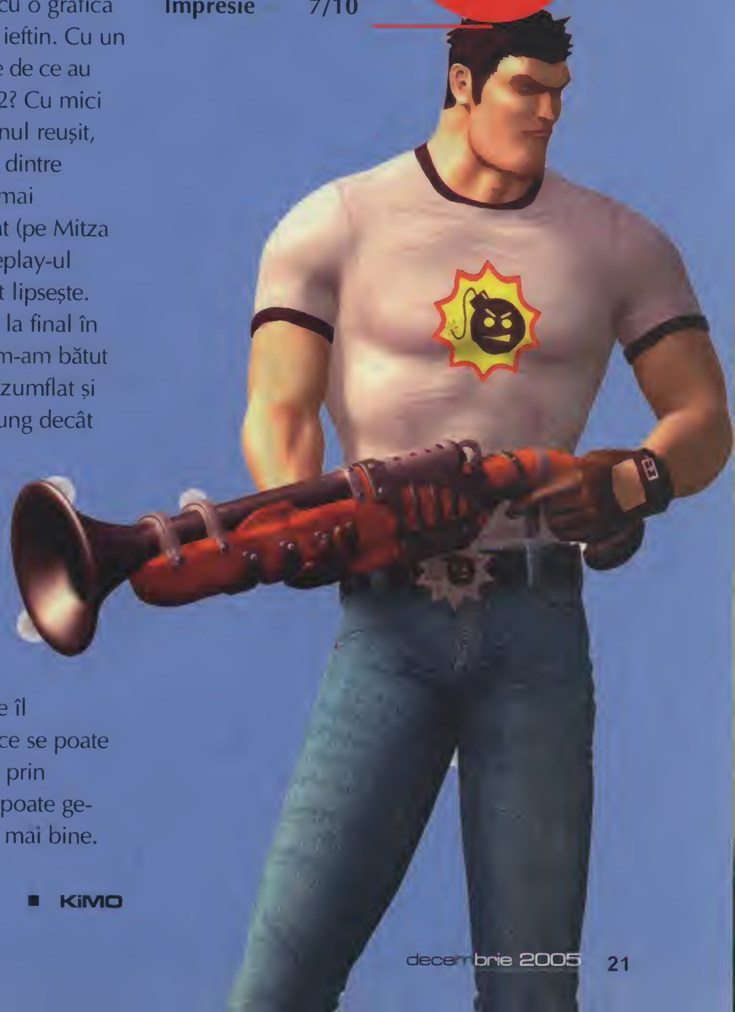

Ai grijă să te descalți când intri

Titlu	Serious Sam 2
Gen	FPS
Producător	Croteam
Distribuitor	2K Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 2 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB DirectX 8.0
ON-LINE	www.serioussam2.com

WALLPAPER PATCH

Grafică	**8/10**
Sunet	**7/10**
Gameplay	**7/10**
Multiplayer	**8/10**
Storyline	**6/10**
Impresie	**7/10**

7,1



Black and White 2

Alba-Neagra cu Universul

Nu-mi place să fiu Dumnezeu. Sunt adeptul unei abordări mai directe a lucrurilor. Prefer să-mi fugăresc dușmanii prin catacombe întunecate, cu oțelul rece în mână, decât să le trimit șapte plăgi și zeci de profeți. Și întotdeauna voi opta pentru un desant marin. De ce să desparți marea în două, când poți trimite două portavioane și câteva transportoare amfibii înțesate cu pușcași marini să rezolve problema? Într-adevăr, efectul e mai spectaculos și Moise are mai mulți fani decât debarcarea din Normandia, dar totuși... De aceea nu m-a atras niciodată conceptul de god-game așa cum a fost el implementat până acum (vezi Populous). Adică tot un fel de RTS, dar cu vulcani (cine știe cunoaște) și oameni care se roagă înainte să taie copacii.

Handmade God

După un intro plin de încărcătură filosofică, același din primul Black and White, care ne prezintă nașterea unui zeu, ești aruncat în pielea unui tartor local și ți se dă pe mână un trib de băștinași (denumiți pompos "greci"), pe care trebuie să-l îndrumi cum te taie pe tine capul. Cu biciul de foc sau cu proverbialul butoi plin cu miere (sau hidromel, după caz). Yeee, ce fain! Sunt Dumnezeu Tatăl și vă frig pe toți. După o partidă de popice cu un credincios cosaș, defrișarea unei păduri, vreo trei răsărituri consecutive și o sesiune de bambilici cu un bolovan cât Muntele Sinai, criza de megalomanie se oprește. Motivul? Zeul atotputernic al cărui rol îl interpretezi tu nu este decât sclavul poporului său și, cel mai important, vasalul Sfântului Molyneux, care-și face cunoscută voința prin Sfintele Scripturi (cu accentul pe I).

Dacă vrei să termini jocul (sunt Iehova, nu vreau să-l termin... hei, de ce nu mă bagă nimeni în seamă???), indiferent de calea aleasă (puterea pumnului sau Visul Ciolanian), la un moment dat va trebui să faci pe placul poporului tău. De ce aș vrea să-mi mulțumesc turma? Pentru că, mai nou, accesul la fiecare vrajă sau clădire din joc este condiționat de posesia unicei resurse din joc, și anume tributul. Acesta, la rândul lui, este obținut (în mare parte) în urma completării cu succes a micilor quest-uri răspândite pe toată suprafața insulei unde ești repartizat de consiliul Zeiesc. Majoritatea încercărilor la care ești supus sunt niște mini-jocuri care-ți testează reflexele și nu inteligența superumană pe care Ți-ai dat-o, bunule Dumnezeu. Bilă neagră și trecem mai departe...

Supușii, și aici simt nevoia să înjur, sunt cele mai neajutorate creaturi pe care le veți întâlni în viața voastră. Până și cele mai de bază acțiuni necesită intervenția divină. Și nu un gând bun discret șoptit la urechea setoasă de învățătură, ci o intervenție directă, deloc subtilă. Un exemplu bun este perpetuarea speciei. Niciodată n-o să pricep de ce trebuie să-l culeg (la propriu) de pe stradă și să-l arunc în brațele primei femei disponibile. Și acesta este doar un exemplu... Practic, nu ești zeu, rolul tău se apropie mai mult de al unui tătuc stalinist a cărui singură grijă e să dirijeze acțiunile fiecărui membru al poporului său. Și ce zeu e ăla care poate lua Soarele de guler, pentru că poți altera ciclul zi noapte după bunul tău plac (chestiune excelentă, mai ales dacă vrei să vezi un răsărit ca la carte, dar n-ai timp de mare), dar nu e în stare să smulgă din rădăcini un copac aflat în afara razei sale de influență, recte granițele orășelului?


Lupule, pasăre sură...

Primarele nostru carele ești și general din când în când

Două mari "adiții" sunt modulele de city building și, dacă alegeți calea războiului, o mică și fușerită parte de RTS. De ce fușerită? Trupeții nu sunt cele mai inteligente personaje virtuale pe care le-ați întâlnit și deseori veți fi călcați pe nervi de evidentele scăpări ale AI-ului. Conform principiului "proști, da' mulți", vizual veți fi satisfăcuți. Armate mari, conflicte de proporții (chiar dacă la nivel de clasa I... posibilitățile tactice sunt reduse aproape de 0). Și fiți atenționați: războiul nu e un lucru bun, don't try this at home, doar în cazul în care vă plac lucrurile simple și/sau un oraș cu un look "tartaric". Pentru că decizia voastră de a fi buni sau răi se reflectă în "ambalajul" mediului înconjurător. Va trebui să vă decideți dacă vreți păsărele, fluturași și flori de mușețel sau lavă și miros de pucioasă.

În cazul fericit în care sunteți niște indivizi fără traume majore și veți dori să vă faceți cunoscuți prin bunătate, vă puteți învinge adversarii folosindu-vă de exact acele mijloace prin care SUA s-au umplut de mexicani în doar câteva zeci de ani. Un tărâm plin de promisiuni, un adevărat paradis imigrantic. În cazul acesta, B&W 2 se transformă într-un veritabil Caesar 2. Spun doi, deoarece în

materie de city building, B&W nu se apropie nici pe departe de nivelul unui Pharaoh, Caesar 3 sau Emperor (ăla cu poporul galben). Tare mi se pare mie că aceste două module au fost introduse doar de dragul diversității. Pentru că dacă aveau alt scop, ar fi fost mai bibilite puțin.

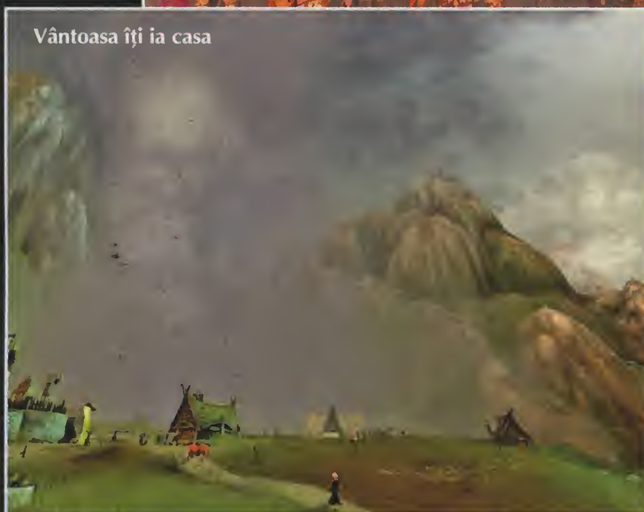
Animal, animăluțul meux Ce mi te-a dat Molyneux

Probabil cel mai revoluționar concept pe care l-a fătat mintea mereu gestantă a Marelui Molyneux a fost Creatura. Grija părintească și sesiunile de tutoriat cu un animal supradimensionat au luat ochii publicului, care a ignorat faptul că așa-zisul „god game" al lui Molyneux era de fapt un tamagotchi de proporții. Nu-i bai, era un tamagotchi bine făcut care, în combinație cu celelalte inginerii din B&W 1, ne cam dădea o idee despre cum ar trebui să arate un god game.

Din păcate (pentru ei, jocul era genial), tocmai această încercare a lui Molyneux de a programa un AI cât mai aproape de perfecțiune (în viziunea mea aceasta este adevărata obsesie a lui Molyneux, conceptul de god game este doar un paravan) i-a gonit pe mulți puștiulici ai vremii și a atras o gloată de matematicieni amatori sau profesioniști. Pentru ei era o adevărată plăcere să urmărească reacțiile creaturii și să încerce să o învețe câte ceva. Din nefericire pentru ei, Molyneux (sau poate EA) a decis că interpretarea reacțiilor creaturii trebuie să aibă la bază mai mult decât observațiile unui individ supus greșelii (probabil pentru că zeii nu pot călca strâmb). Ca urmare, și-au făcut apariția o serie de bule albe locuite de niște textulețe haioase ce nu lasă loc interpretării. Prin intermediul lor veți ști cu exactitate ce gândește creatura voastră. Mai mult, un slider care indică exact cantitatea de corecție fizică (sau răsplată) necesară și suficientă pentru ca animăluțul vostru să bage la cap sfaturile părintești „scutește" jucătorul de un proces îndelungat de căutare a combinației perfecte de violență și blândețe. Lucru bun pentru grăbiți, dar nesperat de dezastruos pentru fanii primului B&W.

Colac peste pupăză, vițica (lup, maimuță, leu sau, dacă aveți o ediție specială, tigru) va căpăta vrăji doar dacă îi cumpărăm un „upgrade". S-au dus pe apa Sâmbetei momentele „uite, așa se face. jap! nu așaa, măă!!" și a apărut piața liberă a magiei. Contra unei sume, plătibile în tribut, creatura va intra rapid și fără dureri de cap în posesia unei vrăji. Simplu, morunic, dar atractiv pentru grăbiți.


Pe ei, oștenii mei!


Vântoasa îți ia casa

Black or White?

Mi-e foarte greu să-i pun o etichetă joculețului ăsta. Personal, nu m-a atras nici primul, însă nu i-am negat niciodată genialitatea, chiar dacă MIE mi se părea extrem de plictisitor. În ciuda defectelor evidente, consider Black and White 1 un pas înainte în propășirea conceptului de god game. Ca urmare, nu înțeleg de ce s-a renunțat tocmai la elementele cu adevărat originale și s-a aplicat, de exemplu, o "morunizare" totală a procesului de training al creaturii. Practic, animăluțul acela dornic de învățătură, atracția principală a lui Black and White, a devenit un roboțel pe care îl programăm, nu îl învățăm. Sesizați diferența? Dacă o sesizați, vă deranjează? Dacă ați răspuns "nu" la una dintre întrebări, atunci Black and White 2 este exact ce vă trebuie. Un joculeț foarte arătos (nu intru în detalii, pentru că mi-ar lua pagini întregi să vă povestesc cât de minunat poate să arate un apus de soare, de exemplu... tot ce trebuie să știți e că motorașul grafic este construit în stil grande), aproape de compromisul ideal între comercial și inovație, deși balanța înclină destul de mult către comercial. Dacă în schimb sunteți un fanatic al primului Black and White, reinstalați-l și, eventual, dacă vreți să luați o pauză de relaxare, împrumutați de la un vecin doiul.

■ cioLAN

Titlu	Black and White 2
Gen	God Game
Producător	Lionhead
Distribuitor	EA Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 1,6 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB, Pixel Shader 1.1
ON-LINE	www.lionhead.com/bw2



Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	6/10

7,6

TrackMania Sunrise

Răsare soarele şi pe şoseaua noastră?

Am rămas un pic decepţionat de primul joc din seria TrackMania, dacă mai ţineţi minte. Când aştepţi ani de zile un nou Stunts, e şi normal ca în momentul în care un joc asemănător apare pe piaţă, să îţi faci speranţe. Din păcate, TrackMania nu a reuşit să confirme, în ciuda faptului că ideea de bază a rămas aceeaşi şi la fel de demenţială. În schimb, jocul nu a profitat de ea pe deplin, aşa că am rămas până la urmă în aşteptarea unui sequel care să completeze spaţiile goale lăsate de primul TrackMania. Acum intră în scenă Sunrise.

Tequila? Nu, benzină!

Este evident faptul că cei de la Nadeo au plecat urechea la doleanţele jucătorilor, aşa că s-au trezit de dimineaţă, şi-au suflecat frumos mânecile şi au pus osul la muncă. Ce au reuşit? Ei, dacă primul TrackMania v-a dezamăgit şi v-a lăsat cu impresia că se putea mult mai mult, Sunrise vine ca un antidot perfect. Pe scurt, s-a reuşit în cele din urmă să se realizeze un joc complet şi solid.

Cantitativ, jocul se prezintă copleşitor mai bine faţă de predecesorul său. Mai multe moduri de joc, mai multe locaţii şi, în general, mai multe opţiuni. Avem la dispoziţie trei tipuri de maşini, ceea ce nu pare foarte mult, dar contează enorm faptul că fiecare tip de maşină reacţionează total diferit faţă de alta. Iar cum fiecare dintre campaniile oficiale este gândită pentru un anumit tip de maşină, jucătorul trebuie să înveţe să îşi schimbe modul de condus după maşina pe care o controlează.

Campaniile sunt împărţite în modurile Race, Platform, Puzzle şi Crazy, avansul în fiecare dintre acestea fiind strâns legat de „succesul" tău pe şosea. Nivelurile mai avansate vor putea fi astfel accesate numai dacă ai pus pe bord o serie de medalii obţinute în modul respectiv, dar nu numai (Crazy, de exemplu, fiind direct legat de performanţele tale în celelalte moduri).

Problema care intervine aici este una legată de dificultatea jocului. Dacă primele serii din fiecare mod sunt relativ uşor de „bătut", dificultatea lor va creşte pe măsură ce avansezi în joc, la fel ca şi cerinţele după care noile serii vor fi deschise. Pentru că tu poţi să termini o cursă, dar nu trebuie să uiţi că ar fi indicat să o termini pe primul loc. Sau că ar trebui să dai gata un Platform dintr-o singură încercare (pentru a obţine medalia de aur). Lucrul acesta se poate dovedi extrem de dificil din cauza faptului că pentru a câştiga trebuie să nu faci nici o greşeală, oricât de mică ar fi ea (şi mă refer aici la greşeli gen „luat curba cu 2 cm mai devreme"). Iar acest lucru poate deveni foarte stresant după un număr mare de încercări. Mai mult decât atât, pentru a deschide o serie din modul Crazy, trebuie să câştigi o cupă dintr-o serie ce aparţine de alt mod. Să spunem, de exemplu, că trebuie să câştigi aurul la o cupă de Race. Pentru asta trebuie să obţii aurul la o serie întreagă de curse, de obicei şase, una după alta şi fără posibilitatea de a ieşi din Cupă pentru a-ţi trage sufletul sau a-ţi salva avansul. Sadic.

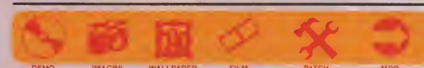
Frână?

TrackMania Sunrise nu este un joc pentru cei care vor să se destindă după o zi de muncă. Nu, este un joc care până undeva la jumătate este perfect accesibil oricui, dar de acolo mai departe este destinat numai fanaticilor. Problema e că fiecare succes dintr-o campanie oficială îţi acordă puncte pe care le poţi folosi după cum te taie capul în demenţialul mod de construcţie a traseelor care, după mine, reprezintă de fapt cel mai important element al jocului. Ceea ce înseamnă că dacă avansezi mai mult în joc, o să poţi construi din ce în ce mai mult. Este o limitare oarecum nedreaptă pentru cei cu mai puţin talent la condus şi mai puţini nervi.

Dacă se trece însă peste aceste probleme legate de dificultate, TrackMania Sunrise este un joc aproape complet, extrem de frumos (engine-ul grafic a fost muuult îmbunătăţit) şi de satisfăcător. Acum, dacă aş putea să găsesc nişte nervi de vânzare...

■ **Mitza**

Titlu	TrackMania Sunrise
Gen	Auto
Producător	GlyphX Games
Distribuitor	Digital Jesters
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.trackmania sunrise.com



Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8,2


Da, arată chiar atât de bine


Sper că la banii ăştia am primit şi paraşută

Sid Meier's Civilization IV

Întoarcerea gameplay-ului risipitor

Notă. *Situațiile excepționale cer gesturi excepționale. Dat fiind că în actualul număr al revistei noastre se află mai multe jocuri „cu greutate", am fost nevoiți să împărțim în două monumentalul articol al lui Marius. Prima sa jumătate se va afla la data apariției revistei pe site-ul www.level.ro (în secțiunea de review-uri și/sau pe forumul nostru, la strategii), iar a doua jumătate se află în fața ochilor voștri.*

(...) So, am vorbit până acum despre câteva dintre elementele noi ale celui de-al patrulea Civ. Mi se pare important să trec acum de la enumerații și descrieri la chestiunile cu adevărat proaspete și revoluționare pe care acesta le aduce. Este vorba de câteva concepte novatoare în gameplay-ul strategiei turn based, care aduc tone de sânge proaspăt în arterele ușor sclerozate ale genului, dar și în obrajii ușor gălbejiți ai șobolanului de tastatură cu pasiune pentru strategiile de proporții.

Primul concept este cel de neliniaritate. Mai mult obișnuiți cu folosirea acestui cuvânt când este vorba de RPG-uri și de jocuri cu vastă încărcătură epică, vă întrebați în ce fel este neliniaritatea aplicabilă într-o strategie. Simplu. Haideți să ne gândim cum se parcurgeau de la cap la coadă vechile Civ-uri.

În primul rând, să ne întrebăm cum putea fi vorba de liniaritate într-un joc în care arborele tehnologic avea atâtea ramuri? Doar nu era o linie continuă, ci ramuri bogate pe care puteai alege să le parcurgi... Practic, neliniaritatea este evidentă încă din construcția arborelui tehnologic, nu-i așa? Well, la prima vedere așa este, dar să ne amintim că, de fapt, arborele tehnologic avea „îngustări", momente în care trebuia să parcurgi toate tehnologiile existente până la acel punct pentru a trece mai departe.

Mai mult decât atât, erau științe pe care toată lumea voia să le descopere cât mai repede pentru a putea construi o anumită Minune a Lumii extrem de utilă, ce putea oferi un avantaj decisiv împotriva celorlalți. Așa era cazul cu Literature, care permitea construirea Great Library, cu Astronomy care oferea posibilitatea creării Observatorului lui Copernic, sau cu Electricity ce îți dădea voie să construiești Hoover Dam. Erau mai multe astfel de perechi tehnologie – „Minune a Lumii esențială", pe care toți urmăream să le realizăm cât mai repede, în dezavantajul evident al oponenților.

„Îngustările" din arborele tehnologic funcționau ca Safety Car-ul din cursele de mașini, creând momente în care distanța tehnologică între oponenți se micșora, înaintea saltului către perioada istorică următoare. Pe de altă parte, necesitatea clară de a dobândi anumite perechi tehnologie – „Minune a Lumii esențială", foarte bine cunoscute și acceptate de toți jucătorii de Civ, funcționa ca linia ideală pe care se străduiesc piloții de curse să o „copieze" cât mai corect pentru a avea o viteză mai mare în curbă. Pur și simplu, jucătorii erau aproape obligați să încerce să descrie o anumită traiectorie ideală, aceeași pentru toți, prin arborele tehnologic și construcția de Minuni. Evident, marea artă a unora a fost tocmai aceea de a câștiga jocuri abordând traiectorii alternative, dar acesta era un caz rar, în care se apela deseori la aspectele meschine ale jocului, aproape încadrabile în categoria exploit-urilor.

Iată, deci, cum se face că o strategie bazată pe arbore tehnologic, nu pe linie tehnologică, era, totuși, liniară – în mare măsură obligând jucătorii la abordarea unei unice traiectorii ideale, aceeași pentru toate civilizațiile. Din păcate, diferențele între caracteristicile diferitelor civilizații nu erau hotărâtoare prin dimensiunea lor și impactul strategic asupra jocului. Tocmai ceea ce ar fi putut genera o diferență între traiectoriile jucătorilor – anume caracteristicile „motorului" cu care pornea fiecare – era atât de nesemnificativ încât conta prea puțin.


Beijing, mare și plin de Minuni

Fii tu însuți!

Încă din startul jocului, în Civ 4 diferențele între civilizații sunt bine marcate. De data aceasta, există două elemente ce caracterizează o civilizație – pe de o parte cele două tehnologii de



De sus nu se mai înțelege nimic de pe hartă

pornire și unitatea militară specifică, de cealaltă parte liderul pe care îl alegi pentru respectiva civilizație. Pentru fiecare civilizație există acum un lider sau doi, care au câte două „trait"-uri, caracteristici, ce marchează foarte puternic destinul civilizației, spre deosebire de Civ-urile anterioare.

Uite, spre exemplu, cele două caracteristici ale lui Qin Shi Huang, unul din cei doi lideri din care se poate alege când pornești jocul cu China: el este Industrious și Financial. Industrious oferă următoarele avantaje: +50% la producția de Minuni și viteză dublă la producția de Forge (o clădire ce mărește capacitatea de producție a orașului). „Trait"-ul Financial aduce și el două atuuri: +1 gold pe terenurile care produc 2 gold, precum și viteză dublă de producere a băncilor.

Uaaaauuuu! +50% la producția de Minuni! Viteze duble de producție la clădiri extrem de importante! Față de firimiturile de avantaje specifice fiecărei civilizații din Civ-ul anterior, se poate spune că în Civ 4 diferențele între civilizații sunt uriașe din start. Este adevărat, însă, că unii lideri pot avea „trait"-uri asemănătoare, dar coincidența ambelor „trait-uri" la doi lideri este rară în joc.

Deci, este limpede că avem de-a face cu diferențe marcate între civilizații, chiar de la începutul jocului. Ok, ca premiză a neliniarității asta este bine, dar ce ne facem dacă, mai încolo, arborele tehnologic și Minunile obligă toate aceste civilizații să încerce să parcurgă aceeași traiectorie ideală?

Un Einstein săltăreț

Din fericire, pentru prima oară în seria Civilization, arborele tehnologic nu mai este tocmai arbore. Adică, pentru descoperirea unor anumite tehnologii nu mai este necesară parcurgerea completă a unei încrengături de ramuri anterioare. Mai clar spus, pe lângă condiția „ca să descoperi tehnologia Z trebuie să studiezi mai întâi tehnologiile X și Y", a apărut încă una nouă – „ca să descoperi tehnologia Z trebuie să studiezi mai întâi tehnologia X SAU Y". Această condiție bazată pe „sau" rupe efectiv rigiditatea arborelui tehnologic și oferă, în sfârșit, multiple căi de abordare a cercetării științifice și de dezvoltare a civilizației. Avem de-a face cu o noutate simplă, dar extraordinar de binefăcătoare pentru gameplay.

Totuși, să nu uităm că o piedică în calea realizării neliniarității jocului era PERECHEA „tehnologie – Minune a Lumii esențială". So, what happened to the World Wonders? Hm, în primul rând acestea sunt mai multe decât în Civ-urile anterioare și oferă deseori avantaje multiple și hotărâtoare în două, chiar trei direcții deodată (din categoriile producție, cultură, cercetare științifică, apariția marilor personalități, finanțe etc). Pe deasupra, s-au înmulțit semnificativ Minunile Naționale, cele ce pot fi construite de fiecare civilizație și care nu sunt unice pentru întreaga Lume.

Practic, numărul și utilitatea diversificată a Minunilor Lumii și a celor naționale fac ca nici una dintre acestea să nu mai fie cu adevărat esențială pentru a obține un avantaj față de competitori. De fapt, mai corect spus este că anumite Minuni sunt acum esențiale numai pentru anumite civilizații, dacă acestea vor să-și pună în valoare la maximum „trait"-urile propriului lider. De aici decurge faptul că nu toate civilizațiile aleargă după aceleași Minuni și tehnologii, nu mai există o traiectorie ideală în parcurgerea jocului, unică pentru toate civilizațiile, ci câte una „personalizată" pentru fiecare civilizație în parte, ce se conturează ad-hoc, în funcție de lider, de condițiile de mediu de pe hartă și de vecinii înconjurători.

Dacă adăugați la cele spuse ante-


Numai de aproape se disting clar trupele

Ei le-au numit Civics

... unul din marile avantaje ale religiei în Civ 4 constă în faptul că aceasta este una dintre cele cinci componente ale structurii civice a statului. Structura civică este un ansamblu de elemente ce conține forma de guvernământ, caracterul legilor, organizarea muncii, tipul de economie și religia. Toate acestea împreună definesc forma de organizare a civilizației. În fiecare din aceste cinci „module civice" se află cinci opțiuni, cinci moduri de a concepe fiecare din aceste module. Spre exemplu, la Religie se poate alege între păgânism, religie organizată, teocrație și libertatea religiei. Fiecare din acestea conferă anumite avantaje civilizației care o adoptă. Să luăm religia organizată, de pildă. Aceasta îți permite să produci misionari chiar dacă nu ai mânăstiri, iar în orașele în care există religia de stat, clădirile se construiesc cu 25% mai repede. Ca o mică paranteză, celor care nu au jucat Alpha Centauri, un joc de strategie produs mai demult tot de Firaxis, le spun că structura civică din Civ 4 este inspirată în întregime din opțiunile de inginerie socială aflate în Alpha Centauri, fiind un caz particular al acestora.

rior și flexibilitatea structurii civice a statului, concepută modular, cu foarte multe opțiuni, veți descoperi câtă libertate i se oferă jucătorului în alegerea unei căi proprii.

Un exemplu este aici binevenit: jucând cu chinezii conduși de Qin Shi Huang, ai „+50% Wonder production" (Industrious). Păi, atunci îți pică numai bine să adopți „Organized Religion" ca structură civică religioasă. De ce? Pentru că Organized Religion îți dă +25% producție la construcția clădirilor aflate în orașele în care există religia ta de stat. Sună monstruos de mișto, nu? He-he, adăugați la asta faptul că anumite Minuni pot fi construite de două ori mai repede dacă printre resursele la care ai acces se află unul din cele două materiale de construcție importante: piatra sau marmura. Să vedeți atunci ce o să vă agitați să faceți rost de aceste resurse, fie pe propriul teritoriu, fie prin comerț! Cred că vă dați seama ce moriscă de produs Minuni se poate pune pe picioare când întrunești toate aceste condiții...

Iar faptul că în diplomație există acum posibilitatea negocierii adoptării unei anumite forme de civism a statului, importantă pentru atitudinea reciprocă a națiunilor, sporește și mai mult senzația de firesc, de natural în abordarea jocului.

Convertibilitate

Toate cele expuse până acum, deși ajută foarte mult la nonliniaritatea jocului, sunt insuficiente. Mai este un amănunt important de gameplay, deseori neluat în seamă, care poate asigura un control sporit asupra evoluției flexibile a propriei civilizații. Este vorba de felul în care resursele existente în joc, fie acestea materiale sau abstracte, sunt convertite într-una sau alta din formele de output necesare dezvoltării. Un exemplu foarte simplu este cel al convertirii în bani (Wealth) a producției unui oraș, atunci când acesta nu construiește clădiri sau unități militare – aceasta este o conversie existentă în Civ-ul anterior.

În Civ 4, după descoperirea anumitor avansuri tehnologice, producția unui oraș poate fi convertită în bani, dar și în puncte de cercetare științifică, ori în cultură. Tot după anumite descoperiri științifice, un procentaj din venitul bănesc al orașului poate fi convertit, la rândul lui, în cultură. Aceste conversii libere ale veniturilor de diverse feluri în alte feluri de output-uri măresc considerabil flexibilitatea jocului, conferind puteri de decizie inexistente până acum.

Cum ar veni, dacă civilizația ta este tare în finanțe (eventual datorită „trait"-ului Financial al liderului său), poate pedala liniștită pe tehnologiile și construcțiile aducătoare de bani, deoarece poate converti banii în orice altceva, pentru a compensa minusurile sub alte aspecte pe care le înregistrează față de civilizațiile care au ales o altă cale de dezvoltare. La aceste conversii ajută foarte mult și concepția anumitor clădiri și minuni, care nu mai au doar un singur fel de acțiune/output, ci mai multe, cum este cazul Teatrului. Construiește un Teatru într-un oraș și acesta îți va oferi următoarele: + 3 Cultură, +1 fericire dacă civilizația ta are acces la resursa Dye, îți permite să transformi doi cetățeni din oraș în artiști, iar la fiecare 10 procente din venitul financiar pe care tu le atribui generării de puncte de cultură, Teatrul îți dă câte un +1 la fericire. Interesant, nu? În plus, cetățenii orașului transformați în specialiști aduc și ei output-uri multiple (Inginerul aduce + 2 la Producție, + 3 la Știință, + 2 la Cultură și +3 puncte pentru generarea unei mari personalități).

Este limpede că toți acești factori contribuie la convertirea unei resurse în alta, a unui output în altul. Or, acesta este mecanismul prin care se obține „the ultimate strategy game", în care fiecare civilizație își poate exploata propriile calități, astfel încât să reducă din distanța care o separă de oponenți în anumite domenii și să obțină avantaje hotărâtoare abordând o cale proprie, prin capacitatea pe care jocul ți-o oferă de a lua decizii reale, având înaintea ta o paletă cu adevărat largă de opțiuni, nu doar același drum pavat cu pietre ce diferă numai prin culoare.

În sfârșit, Civilization 4 aduce jocul



Opțiunile structurilor civice ale statului

de strategie în epoca de aur a neliniarității, folosind în acest scop cea mai vastă gamă de tehnici de gameplay din istoria genului. Firaxis a descoperit marea tehnologie Nonlinear Gameplaytronics!

Fuseră - nu mai îs

După cum afirma Soren Johnson, șeful de proiect al Civilization 4, Firaxis a vrut să scape de câteva elemente „unfun" din joc. Și chiar a făcut-o, la un mod aproape radical și abrupt – nu mai există revolte în orașe, nu mai există poluare și waste și nu mai există nici corupție.

În primul rând, revoltele: acestea au fost înlocuite de greve. Dacă numărul de cetățeni nemulțumiți depășește cu valoarea X pe cel al celor mulțumiți, atunci X cetățeni nu vor mai presta, fiind pierduți pentru societate și producție până la echilibrarea balanței mulțumire/nemulțumire. Evident, însă, că de mâncat vor mânca în continuare, chiar dacă ei nu mai produc absolut nimic.

Poluarea a fost înlocuită de o altă „balanță" în caracteristicile orașului – sănătatea/nesănătate. Când punctele de „nesănătate" depășesc punctele de sănătate, scade producția de alimente a orașului, putându-se ajunge la înfometare și scăderea populației. Interesant este faptul că punctele de sănătate sunt aduse atât de clădiri din oraș, cât și de accesul la anumite resurse, cum ar fi hrana (porumb, pește, scoici, porci etc). Resursele, deci, nu mai sunt numai surse de luxuries, de lux care aduce mulțumire, ci și surse de puncte de sănătate.

Stați, însă, că treaba cu sănătatea nu se încheie aici... Puncte de sănătate se pot obține și din localizarea geografică a orașului! Se primesc puncte de sănătate dacă pe lângă oraș se află apă curgătoare sau păduri. Uneori, chiar merită să sădești niște arbori ca să-ți crească păduricea lângă orașe, atunci când simți că nu mai poți dovedi sursele de nesănătate.

Firaxis, corupe-mă-n fund!

O sursă majoră de frustrare în Civ-uri a fost corupția. Literalmente, îți venea uneori să-ți iei câmpii de câți bani pierdeai prin corupție, chiar și în cea mai luminată democrație. Ce-a zis Firaxis? „Corupția este o sursă de frustrare, deci corupția trebuie să dispară."

Corupția nu mai este. Ea a fost înlocuită cu alte cheltuieli, măiestrit ascunse sub nume benigne. Întreținerea clădirilor nu mai costă bani, dar există o cheltuială generală de maintenance a orașului, care crește cu distanța față de Palace/Forbidden City/Versailles. Pe de altă parte, menținerea structurilor civice presupune cheltuieli mai mari sau mai mici, în funcție de specificul „Civics"-ului adoptat. Acești bani ți se trag pur și simplu din venit, după criterii cantitative bătute în cuie de producător.

A treia cheltuială care încearcă să dosească cuvântul „corupție" sub covor este Inflation. Absolut fără nici un control din partea ta, fără a ți se da posibilitatea de a interveni în vreun fel pentru a o reduce, ți se extrage în timp un procentaj tot mai mare din venit, sub pretextul inflației. Sunt aproape furios pentru felul în care Firaxis a găsit de cuviință să pună limitatori creșterii civilizației, fraierindu-ne cu concepte edulcorate, numai pentru a nu ne face să observăm modul bădăran și nefiresc în care s-a încercat cu disperare echilibrarea jocului, dacă se poate fără folosirea termenului „corupție"!

THE HAGIA SOPHIA

COST: 550
CULTURE: +8
GREAT PEOPLE: +2

O Minune oferă multiple avantaje



Traits
Philosophical
+100% Birth Rate
Double Production Speed of University
Spiritual
No Anarchy
Double Production Speed of Temple

Saladin, un arab meseriaș

Pe de altă parte, toate aceste cheltuieli reușesc să reducă semnificativ un fenomen stupid din Civ-urile anterioare – este vorba de ICS. Infinite City Sprawl (sau Spread?) era tehnica de joc practicată și de AI, dar și de umani, prin care se construiau cât mai multe orașe, fără a conta terenul și productivitatea orașelor, ci numai numărul acestora. Aceasta deoarece orice oraș, chiar de nivel 1, producea mai mult decât consuma. În special în prima parte a jocului, aceasta era cea mai simplă metodă de creștere economică.

De data aceasta, ca să te întinzi, trebuie să-ți poți permite. Construiește prea multe orașe fără să ai o economie puternică și îți vei dezechilibra dramatic balanța de plăți a statului. Eu unul răsuflu ușurat – nimic nu mă stresa mai tare decât jucătorii care construiau orașe peste orașe, indiferent dacă erau în mijlocul deșertului, în câmpiile înghețate ale nordului sau în ditamai mlaștina.

Plictisit, cu coada prinsă la ușă

Ia să ne gândim un pic cum se desfășura activitatea în Civ-urile anterioare. Ăăăă, păi, dacă nu aveai un teren mișto în jurul tău, cu resurse & stuff, era cam nașpa. Vreau să zic, era chiar greu și frustrant să ajungi să faci ceva semnificativ, iar diferențele de teren între jucători erau deseori foarte mari. Chiar și dacă treaba mergea bine

și erai amplasat între vacă și stup, erau dese ocaziile în care dădeai tura mai departe pe pilot automat, așteptând ca vreunul din orașele/lucrătorii tăi să termine dracului odată ce făceau. Pe scurt, nu rareori era cam plictiseală în joc, la care se adăuga frustrarea generată de efortul și timpul necesare pentru a mai pune un amărât de +1 la diversele output-uri.

Mă rog, chestia asta nu este valabilă numai pentru seria Civ, ci pentru majoritatea jocurilor de strategie. Cam peste tot se aplică tehnica „strânge-l bine cu ușa și dă-i drumul foarte încet, puțin câte puțin, până să-l lași liber cât de cât!". Mai precis, recompensa în astfel de jocuri este că la un moment dat nu te mai chinui atât, nu că te bucuri tot mai mult și tot mai mult.

Firaxis a sesizat perfect tendința spre ariditate a modelelor de gameplay în jocul de strategie pe ture. Și s-a temut de această ariditate, considerând-o „unfun" – frustrantă. De aceea, Firaxis a gândit, a luat măsuri, dar nu a tăiat, ci a adăugat cât să ajungă la toți... Așa se face că în Civ 4, Firaxis a inventat și aplicat o tehnică nouă pentru gameplay-ul jocului de strategie pe ture. Este vorba de Tehnica Numerelor Mari.

Overdrive the Abacus!

Pe hărțile normale, fără setări extreme, resurse sunt din plin. În plus, toate resursele pot face obiectul comerțului cu alții. Ba chiar, pe lângă plusul de mâncare, producție sau bani, resursele mai adaugă câte un punct la sănătatea orașelor sau la fericirea locuitorilor, ori la amândouă deodată (cum este cazul cu zahărul). Pe deasupra, de cele mai multe ori pătrățelele din jurul orașului sunt destul de bogate în output, iar clădiri care să mărească acest output sunt destule și nu foarte greu de construit. În principiu, înarmat cu trait-urile liderului civilizației și cu structura civică, poți ajunge repede să beneficiezi de o plăcută stare de bunăstare.

La toate acestea se adaugă faptul că există multe clădiri și Minuni care măresc output-urile de producție, bani, știință, cultură și mari personalități, cu niște procentaje de neimaginat până acum: +50%, +100%. Marii specialiști adaugă și ei ceva, iar resurse, cum spuneam, sunt destule, și uite-așa se produce ceva tot timpul în civilizația ta. Aproape în permanență ești anunțat ori că s-a construit, ori că a apărut o mare personalitate, ori că cetățenii de nu știu unde sunt fericiți, sau observi că nu știu ce producție a crescut, că granițele culturale ți s-au întins, că un oraș străin a trecut la religia ta sau că... Adio ture seci în care dădeai Enter cât mai repede până reușea cu greu vreun oraș de-al tău să termine vreo construcție. Adio frustrare în fața lipsurilor!

Totul merge ca uns. Trupele se construiesc mai repede. Este ușor să-ți creezi 2-3 orașe vedetă cu care să-ți propulsezi civilizația spre cele mai înalte culmi. A făcut X o Minune înaintea ta? No problem, faci alta și folosind mecanismul conversiilor descris anterior, poți să compensezi din plin avantajul celuilalt. Tot timpul se întâmplă ceva constructiv în civilizația ta, în permanență ai senzația „dobândirii", și nu frustrarea dificultății de a merge înainte cu pași mici și plicticoși.

Esențial este că echilibrul jocului nu este afectat, cu toate că numerele sunt mari, că procentele se cumulează peste procente și producția de orice decolează spre cer. Iar asta pentru că acest lucru se întâmplă cu TOȚI jucătorii! Cu câteva elemente de gameplay implementate pentru echilibrare și limită (vezi inflația și maintenance-ul), Tehnica Numerelor Mari funcționează impecabil și te ține în permanență într-o stare de bine și tot mai bine. La asta contribuie și interfața jocului, de o transparență cvasitotală: în dreptul fiecărui număr răsare un pop-up help în care ți se arată ce și cum s-a adunat de a dat rezultatul acela – asta lipsea dureros în Civ-urile vechi.

Toate acestea îmi dau o senzație



Numerele cele multe și mari ale orașului


Resursa Oaie paște



Lui îi rentează războiul

ciudată. Pentru a obține un gameplay plin de recompense și împliniri, cred că Firaxis a manipulat genial micul RPG-ist aflat în fiecare din noi. Este vorba de acel maniac infantil, avid de tabele de numere ce cresc amețitor, dar care nu vrea să fie nevoit să parcurgă drumuri prea lungi și plicticoase între locațiile importante pentru questa principală.

Did they blow it?

Dădură Firaxis Civ-ul de gard sau avem de-a face cu un succes? Hm, nu am avut la dispoziție timpul necesar pentru a descoperi vreun exploit urât sau un defect de echilibrare evident. Oricum, astfel de probleme pot fi destul de ușor reparate cu patch-uri sau de către modificatori, aceștia din urmă fiind avantajați de structura internă a jocului, concepută anume pentru a ușura cât mai mult munca modderilor.

Un singur lucru m-a deranjat (pe lângă modul de implementare a inflației – lipsit de finețe). Dacă stați bine să vă gândiți, războiul pornește de la foamea de resurse sau de la discrepanțe mari între nivelurile de dezvoltare ale civilizațiilor. Or, în Civ 4 resursele sunt destul de abundente (dar vă puteți genera o hartă „săracă" foarte ușor, dacă vreți), dar mai ales uniform răspândite pe hartă. Acest fapt combinat cu aplicarea de Firaxis a Tehnicii Numerelor Mari face să scadă imboldul de a te întinde belicos către resursele altora. Pe deasupra, pacea este chiar rentabilă, permițând schimburi foarte profitabile între civilizații. Iar elementele de nonliniaritate ale jocului îți permit să te ții suficient de aproape de oponenți, urmându-ți propriul drum, pentru a nu apărea diferențe majore de dezvoltare între civilizații.

Astfel se face că, mai ales în prima parte a jocului, singurul lucru care împinge la război este nevoia de a valorifica trait-urile agresive sau expansioniste, dacă acestea caracterizează liderul unei civilizații. De aici, războiul se poate propaga mai departe pe baza principiului dominoului, aplicat în diplomație. Adică, liderul X, agresiv sau expansionist, va avea tendința de a declara război – iar dacă X atacă o civilizație cu care tu ai o relație cordială și schimburi economice, X îți va cere să renunți la acestea. Ție nu-ți convine – X se supără și te atacă. Este realist și natural acest mecanism al inițierii războaielor, dar nu este suficient pentru a tulbura o pace rentabilă pentru cei mai mulți.

Numai spre finalul jocului lucrurile au tendința să se precipite, când constați că altcineva este mai aproape de victorie. Atunci te grăbești să pui de un război, de o iarnă nucleară, ceva, doar-doar vei încurca planurile celorlalți. Ar putea fi, însă, prea târziu. Cu toate acestea, deși mecanismele necesității imediate a competiției cu alte civilizații sunt estompate în noul Civilization, acest lucru nu strică din plăcerea jocului.

Îmi este greu la momentul actual să spun dacă Civ 4 este o reușită completă – din punctul de vedere al jucătorului, poate că nu este astfel. Însă, cu siguranță, Civ 4 este o revoluție în gameplay-ul specific jocului de strategie pe ture. Aș spune că Civ 4 este pentru strategia pe ture ceea ce Gothic a fost pentru RPG. Aplicarea Nonlinear Gameplaytronics și a Tehnicii Numerelor Mari a făcut din Civilization un joc foarte viu, pe alocuri mai realist, în care totul se îmbină organic – un joc în care plăcerea oferită de capacitatea sporită de decizie se completează cu bucuria obținerii unor rezultate impresionante cantitativ.

Cred că elementele noi aduse de Civ4 în concepția gameplay-ului de strategie vor fi studiate cu mare atenție de concurență, iar această revoluție de care vorbeam se va propaga spre folosul nostru. Și pe această cale, chiar dacă nu este perfect, Civilization 4 va dovedi cu siguranță că este cel mai bun joc de strategie al timpurilor de până acum.

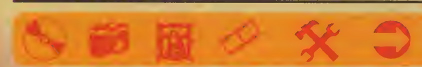

Liniște! Ei pescuiesc



He loves me not

■ **Marius Ghinea**

Titlu	Sid Meier's Civilization IV
Gen	TBS
Producător	Firaxis
Distribuitor	2K Games
Ofertant	Best Distribution Tel.: 021-345.55.05
Procesor	PIII 1,2 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.civiv.com



Grafică	9/10
Sunet	10/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	10/10
Storyline	N/A
Impresie	10/10

9,6

FIFA Manager 06

Fotbalul la tine acasă

Ca tot românul, mă pricep de minune la fotbal și la politică. Întotdeauna știu mai bine decât antrenorii consacrați care ar fi unspele' ideal, unde s-a greșit în meciul pierdut, ce jucători noi trebuie aduși pentru a întări lotul și pe ce trebuie pus accentul în sesiunile de antrenament. Și pentru că posturile de miniștri și antrenori sunt limitate, iar talentul nostru nu poate fi irosit doar la discuțiile purtate în jurul unor halbe, aveam nevoie de un loc în care să punem aceste lucruri în practică. Aici intervin jocurile de management fotbalistic, care de la an la an au tot mai mulți adepți și care au înregistrat progrese semnificative în ultimul timp. Un astfel de joc este FIFA Manager, cunoscut de prieteni și sub numele de Total Club Manager.

O Romario, Romario! Wherefore art thou?

După ce am optat pentru o țară cu autoritate și două limbi străine pe cale de dispariție, primul lucru pe care l-am făcut, normal, a fost alinierea jucătorilor din Divizia A. Un zâmbet larg și-a făcut apariția când am văzut că numele lor sunt exact aceleași pe care le aud din gura suporterilor, însoțite în fiecare weekend de figuri de stil tot mai ingenioase. Mai târziu în joc, am avut chiar plăcerea să constat că jucătorii nu sunt prezenți doar cu numele, ci și cu atribute care reflectă în mare măsură valoarea lor din realitate. Așadar din acest an putem să ne ocupăm din nou de echipa preferată și, în final, să punem cu botu' pe labe marile echipe din Europa. Per total, loturile din FIFA Manager 06 sunt bine realizate, dar încă mai avem de-a face cu greșeli. Exemple ar fi absențele lui Romario, Cocis și Alin Stoica, diferențele mari la valoarea de piață a unor jucători și obișnuiții indici greșiți la diferiți jucători. De asemenea, fișele acestora nu au nici o informație legată de trecutul lor, lucru care totuși nu influențează munca noastră la echipă.

În FIFA Manager 06 jucătorii au 35 de indici de luat în considerare, grupați pe categoriile tehnică, mentalitate, condiție fizică și faze fixe. Nu mai există evaluarea overall, care pe lângă faptul că era nerealistă, mai și reducea din farmecul jocului. În schimb, ne ajută foarte mult o reprezentare grafică (gen PES), în interiorul unui hexagon, a abilităților jucătorului. Totuși, alcătuirea echipei nu se face doar pe baza acestor informații și pentru a fi siguri că trimitem în teren cea mai bună formulă posibilă, trebuie să ținem cont și de datele de la forma, moralul, energia și încrederea jucătorilor. După ce am ales sistemul și jucătorii, trecem frumos la tactică, unde avem de stabilit pe rând ordinele de echipă și individuale și listele cu jucătorii care execută fazele fixe. Eu mi-am pus din nou în practică sistemul 3-4-1-2, cu ieșire la ofsaid, apărare în zonă și un presing sufocant pentru adversar. Antrenamentele sunt și ele foarte importante, iar când stabilim planul de lucru, trebuie să luăm în considerare și cerințele pe care le are tactica folosită. Spun asta deoarece varianta „default" de antrenamente poate să nu se potrivească cu cerințele tacticii pentru care ai optat. Avem și diferite locații pentru cantonamente, unde, contra unei sume de bani, echipa pune osul la muncă prin Franța sau se poate odihni în Dubai. Ca și în joc, după ce terminăm cu antrenamentul și selecția, putem să trecem la meciuri, bineînțeles nu înainte de a răspunde la întrebările ziariștilor cu care mai dăm nas în nas și la finalul meciului, când trebuie să le explicăm cum era să facem infarct la golul de 8-0 pe care ai noștri l-au înscris în minutul 90+3. Off-topic este un termen blând pentru a descrie aceste discuții inutile, care dacă stau mai bine să mă gândesc, nu sunt departe de unele realități.



Pentru statisticieni există site-ul footballworld

Noul Pele vs. noul Maradona. Același rezultat

Pentru meciurile din FIFA Manager 06 avem trei opțiuni de desfășurare. Acestea sunt: modul 3D pe en-

gine-ul grafic de FIFA, rezultatul instant, care acum îți dă posibilitatea de a interveni la pauză, și modul text, care în continuare este preferatul meu datorită controlului mai mare asupra evenimentelor, dar și pentru că se simte o influență mai mare a deciziilor pe care le iei. În sfârșit, s-a renunțat la „fuziunea" cu FIFA, care îți oferea posibilitatea să joci meciurile și astfel să anulezi practic partea de management cu ajutorul cunoștințelor din cu totul alt gen de joc. În schimb, există acum posibilitatea de a analiza meciurile în 2D, mod care în opinia mea este cea mai bună variantă pentru desfășurarea meciurilor. Poate la anul și, de ce nu, poate chiar ceva în genul SWOS, a cărui revenire a fost anunțată de curând. Referitor la meciurile din acest an, trebuie spus că pe lângă procentul încă mare de scoruri de maidan (meciuri în cupa UEFA terminate 17-0 sau 24-0) și ploaia de avertismente primite de jucători, acum au reușit să transforme și penalty-urile în motiv de durere și puncte pierdute. După ce am ales cu grijă un jucător cu moral bun, cu rating mare la concentrare, decizii și bineînțeles la executarea unui penalty, profitând de dorința mea de a vedea până unde merge, a reușit o serie de 14 ratări. Și cred că nu se oprea aici dacă nu-l schimbam cu alt meseriaș care mai transforma câte unul din când în când.



Ca întotdeauna, Okocha ajunge tot la Steaua

Fanioane și stadioane

Cum bine ne-a obișnuit această serie, pe lângă munca specifică unui antrenor, te poți ocupa și de restul treburilor din ogradă. Bugetul pe care îl ai e alcătuit din banii obținuți din sponsorizări, din vânzarea de materiale promoționale și de jucători. Este de la sine înțeles că pe măsură ce ai rezultate mai bune, aceste venituri cresc, așa încât să ai cu ce să cumperi jucători și staff mai bun, să mai faci rost de un teren pentru antrenamente sau să realizezi un upgrade clinicii care se ocupă cu recuperarea sportivilor accidentați. Tot de bani ai nevoie și când dorești să construiești academii de fotbal în Lagos sau Rio de Janeiro, de unde mai apoi să selectezi tinere talente. De toate aceste lucruri se pot ocupa și restul angajaților, dacă nu dorești să-ți bați capul cu altceva decât cu munca cu echipa.

Poate cel mai mare plus pe care FIFA Manager 06 îl primește anul acesta este cel pentru interfața grafică, ce ne ușurează considerabil munca. Aceasta este în același timp practică, intuitivă și elegantă și nu sunt necesare decât câteva minute pentru a te obișnui cu ea. Totul este dispus în așa fel încât să ai tot timpul la îndemână (dacă nu în fereastra activă, atunci la un clic distanță) informațiile de care ai nevoie. Și pentru că un „manager" este un joc care presupune procesarea unei cantități mari de date, importanța unui mod practic de a naviga prin meniuri este evidentă.



Ce înseamnă două trofee în plus la masa negocierilor



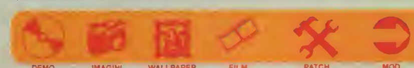
Finală de cupă echilibrată

Până sezonul viitor

... vă mai spun că jocul se mișcă la fel de bine ca și în trecut, iar la opțiunea de multiplayer am rămas în continuare doar cu modul hotseat, deși un LAN se cere de ceva timp. Realismul jocului a mai crescut puțintel, însă nu îndeajuns de mult încât să primească laude și onoruri. Cu noua interfață și prima ligă de pe meleagurile noastre, jocul a devenit mai atractiv pentru noi și în continuare rămâne prima opțiune pentru cei care vor să fie în același timp Mourinho și Abramovich.

■ **Rzarectha**

Titlu	FIFA Manager 06
Gen	Manager
Producător	EA Canada
Distribuitor	EA Sports
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	fifamanager.easports.co.uk



Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	7/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

8,4

Quake 4

Cutremurul care zguduie, dar nu dărâmă

Quake 4 este genul de joc pe care, oricât de mult l-ar amâna producătorul, tu îl aștepți... și aștepți... până când te plictisești. Dar nu uiți de el. Știi că va apărea cândva, într-un viitor poate puțin prea îndepărtat, și te împaci cu ideea. Totuși, sunt sigur că mulți dintre fanii seriei au salivat după Quake 4 până în ultima clipă. Dacă aș fi făcut-o, probabil că așteptările mele de la el ar fi fost prea mari, iar jocul ar fi ajuns, inevitabil, să mă dezamăgească. Că stau și-mi smulg părul din nas așteptând lansarea lui UT2007 este o cu totul altă poveste. Între timp a apărut, după îndelungi amânări și eschivări, un Doom 3 care mi-a lăsat un gust amar în cerul gurii, iar la scurt timp am aflat că lansarea lui Quake 4 se apropie. Un singur lucru nu m-a lăsat să dorm pe spate fără a avea coșmaruri. id Software a cam dat-o în bară cu noul său engine, iar când am aflat că același motoraș grafic claustrofobic va fi folosit la realizarea lui Quake 4, mi s-a sculat părul de pe picioare. Dar, surpriză! Însărcinați cu realizarea celui de-al patrulea titlu din serie au fost cei de la Raven Software (Jedi Knight: Jedi Outcast, Star Trek: Elite Force), care au promis că engine-ul va fi puternic modificat pentru a ne face cunoștință cu spațiile deschise despre care în Doom 3 auzeam doar din povești. Oarecum liniștit, dar încă sceptic, mi-am îndreptat atenția către storyline și gameplay, elemente care ar trebui să facă din Quake 4 un demn urmaș al clasicului în viață Quake 2. Dacă așa s-a întâmplat sau nu, veți afla citind rândurile pe care vi le-am înșirat în fața ochilor.



Un duel electrizant

Extratereștrii, veșnicul ghimpe

Povestea continuă exact din clipa în care Quake 2 a terminat ce avea de spus, după uciderea puternicului boss Makron și distrugerea sistemelor planetare ale lui Stroggos. Acum, debarcarea în siguranță a armatelor pământene, ce sosesc cu mic cu mare să curețe cuibul Strogg-ilor odată pentru totdeauna, a devenit posibilă, iar moartea lui Makron, conștiința colectivă a Strogg-ilor, ar trebui să le aducă oamenilor victoria în doi timpi și trei fandări. Greșit. Dușmanul de moarte are acum un nou lider, s-a regrupat și se pregătește să le iasă oaspeților în întâmpinare.

De data aceasta vom conduce destinele caporalului Mathew Kane, unul dintre miile de soldați ai EDF care participă la debarcare, dar a cărui navă, cu care ar fi trebuit să aterizeze în siguranță,



Ah, aici erați...

este lovită de o rachetă și se prăbușește pe solul planetei. Considerat mort, este abandonat și lăsat între fiarele contorsionate ale navei, unde va rămâne o bună bucată de timp, până când este trezit de zgomotul produs de bubuiturile ce-i amintesc pentru ce se află acolo. Misiunea lui, în aceste condiții, devine simplă. Despărțit de unitatea din care face parte, va trebui acum să-și

regăsească camarazii, îndeplinind din mers o serie de obiective pe care i le încredințează superiorii care-i răsar în cale. Obiectivele sunt însă ușor de atins (deschide ușa, închide ușa, apasă butonul), inamicul nu opune nici el cine știe ce rezistență în primă fază, iar unitatea se dovedește a fi mai ușor de găsit decât te-ai fi așteptat. Interesant este că de acum înainte Kane va fi cel trimis la înaintare, în timp ce camarazii rămân undeva în spate, acoperindu-l și sfârșind de multe ori în ghearele metalice ale inamicului. Pe de altă parte, există destule momente în care eroul va trebui să protejeze cu orice preț viața camarazilor, moartea acestora echivalând cu un frumos ecran verde de încărcare care îl va invita să reia misiunea de la capăt.

Oferta

Comparația cu Doom 3 este inevitabilă, Quake 4 fiind al doilea joc ce folosește controversatul engine grafic, însă asemănările se opresc aici. Doom 3 s-a bazat pe momentele de spaimă care ar fi trebuit să ne bage-n boală și pe un gameplay mai puțin alert, în vreme ce Quake 4 ne aruncă în mijlocul unui conflict planetar din care nu lipsesc scene de acțiune furibunde, explozii ce se aud din toate direcțiile, uriașe mașinării de război încleștate într-un nesfârșit dans al morții și un erou care contribuie decisiv la câștigarea războiului. Jocul nu duce lipsa spațiilor închise, dar de această dată monstruozitățile nu-ți mai sar în cap din orice colțișor mai întunecat, cum obișnuiau să facă în Doom 3. Spațiile întunecate sunt ele destule, însă acum te poți descurca cu ușurință în situații de criză, lanterna care mie mi-a scos peri albi în Doom 3



Ce ziceai că mănânci?

fiind acum disponibilă de la bun început în combinație cu două dintre armele din dotare. Să aruncăm, așadar, o privire asupra arsenalului ce-ți stă la dispoziție în Quake 4. Cu o singură excepție, toate armele cu care ne-am făcut drum prin valurile de Strogg-i în Quake 2 sunt prezente la datorie. O parte dintre ele au suferit însă modificări majore, amintind doar cu numele de suratele lor din Q2 și Q3. Avem din nou un pistol bun de nimic, shotgun-ul, nailgun-ul, hyperblaster-ul, lansatorul de rachete, lightning gun-ul, lansatorul de grenade și Dark Matter gun-ul ce înlocuiește BFG-ul. Sunt ușor și distractiv de folosit, o parte dintre ele ieșind în evidență datorită modurilor secundare de foc și zoom-ului ce aduce un plus de precizie. Muniția se găsește și ea din abundență, iar pe lângă pachețelele de



Oricum, nu te asortai cu bocancii

sănătate și armurile presărate prin joc, acum vei fi ajutat de soldați specializați care-ți vor repara armura și medici care îți vor vindeca rănile. În general, camarazii se descurcă destul de bine în luptă, atacând și executând foc de acoperire,


Hop și tu!

cu toate că nu strălucesc prin istețime. Inamicul nu este nici el mai prejos. Se aruncă, se ferește, se ascunde, iar uneori se rostogolește spre tine surprinzându-te cu o lovitură în plină figură. Dar manevrele nu sunt niciodată prea complexe, deoarece te atacă frontal, într-un număr cât mai mare. La fel, boșii mi s-au părut ușor de eliminat din scenă, ca să scapi de aceștia fiind suficient să alergi de colo-colo trăgând cu tot ce ai mai bun după ei și să te adăpostești la nevoie, însă câțiva dintre ei au avut nevoie de un tratament special. Sunt impresionanți prin dimensiuni,



Presimt că se va termina prost

respingători și amenințători în același timp, iar eliminarea lor depinde decisiv de executarea unor atacuri mai... „neortodoxe".

Schimbări

Principala noutate a seriei o reprezintă vehiculele controlabile. Secvențele în care te așezi la comanda unui mech sau a unui tanc vin să întrerupă plictiseala ce s-ar putea instala după o alergătură de câteva ore prin complexul militar al Strogg-ilor. Luptele împotriva unităților mecanizate ale acestora sunt însă destul de ușor de câștigat, în special datorită faptului că atât scutul, cât și armura se regenerează dacă eviți lupta pentru câteva secunde, Kane devenind astfel aproape invincibil. Inevitabil, tensiunea dispare, iar lupta se transformă într-un pac-pac banal într-un spațiu deschis ce nu impresionează, peisajul fiind unul mohorât și lipsit de detalii care să-ți fure privirea. În rest, level designul, animațiile, modelarea și texturarea sunt foarte reușite, producătorii demonstrând că noul engine poate face minuni. Creaturile grotești - parte om, parte mașină - cu arme de foc grefate în locul mâinilor ce le-au fost smulse, cu tot cu implanturile grosolane de rigoare, ni se prezintă până în cel mai respingător detaliu. Aproape totul, inclusiv personajele umane și armele, arată cum nu se poate mai bine, nivelul de detaliu fiind peste ceea ce a oferit Doom 3 la vremea lansării. Nu vreau să



Din profil nu-ți dai seama, dar sunt negru


Eu... om. Tu... mort

spun că jocul este unul înfricoșător, dar este foarte violent din punct de vedere vizual: mațe împrăștiate pe pereți, sânge din abundență, corpuri mutilate, părți ale corpului integrate în mașinării Strogg și alte asemenea grozăvii. Cu siguranță,


Cobori în jos, luceafăr blând...

Quake 4 nu este un joc pe care cei mai slabi de înger dintre noi l-ar juca cu prea mare plăcere.

Involuție?

Campania solo nu ar fi fost suficientă pentru a potoli setea unui adevărat fan, astfel că producătorii au introdus și un mod multiplayer care să se apropie de Quake 3 în privința gameplay-ului. Din păcate, în afara unei schimbări la față prin impunerea unei noi teme vizuale, multiplayer-ul nu numai că nu a suferit nici o schimbare, ba chiar a făcut un pas înapoi pe scara evoluției. Recunosc, am fost și voi rămâne un fan înrăit al primului Unreal Tournament, însă nu l-am trecut cu vederea pe concurentul său direct de acum șase ani. Quake 3 este foarte jucat la ora actuală de către fani și va rămâne în continuare deoarece Quake 4 nu reușește să vină cu absolut nimic nou sub soare. Oferă doar clasicele moduri de joc cu care ne-am obișnuit deja: Deathmatch, Team Deathmatch, Tournament (one-on-one), Capture the Flag și Team Capture the Flag și vine cu un gameplay greoi, mult mai slab calitativ față de predecesorul său. Decât să alerg poticnindu-mă de parcă aș avea pietre legate de picioare, mai bine mă întorc la UT2004 sau la Battlefield 2, ca să-mi pună sângele în mișcare.

Quake 4 ever

Luat strict ca single player, Quake 4


Pac-pac la înălțime

va rămâne în amintirea mea o experiență de neuitat, unul dintre puținele titluri care se pot lăuda că m-au ținut lipit de sticla monitorului mai mult de cinci ore la rând. Și asta în pofida liniarității cu care se „mândrește". Nu oferă nimic inovator, nu este o revelație, dar folosește cu succes o rețetă clasică pe care puțini producători o mai bagă în seamă. Mai nou, se caută revoluționarea genului prin orice mijloc, cât de mic, pentru a impresiona ochiul. Nu văd nimic rău în asta, dar voi juca întotdeauna cu plăcere un joc făcut ca la carte, cu un gameplay antrenant, voice acting profesionist realizat, o poveste inedită și o grafică de excepție. Îmi doresc chiar atât de mult?

■ KiMO

Titlu	Quake 4
Gen	FPS
Producător	Raven Software
Distribuitor	Activision
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 2 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.quake4game.com



Grafică	9/10
Sunet	10/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	6/10
Storyline	8/10
Impresie	8/10

8,3





949,90 RON
rata: 26,20 RON / lună
9.499.000 rol - 262.000 ROL/lună



1.849,90 RON
rata: 51,00 RON / lună
18.499.000 rol - 510.000 ROL/lună



Monitor Samsung 710N

Timp de răspuns 12 ms,
rezoluţie 1280x1024,
contrast 600:1,
luminozitate 300 cd/m²,
vizibilitate 160 ° orizontal / 160 ° vertical, TCO'99.

PC Alpis Connector

Procesor Athlon 64 3.0GHz,
memorie 512MB, hard-disk 120GB,
unitate optică DVD-RW,
placă video 256MB,
sunet 6 canale, LAN,
modem, tastatură multimedia,
mouse optic, Linux.



279,90 RON
rata: 7,70 RON / lună
2.799.000 rol - 77.000 ROL/lună



369,90 RON
rata: 10,20 RON / lună
3.699.000 rol - 102.000 ROL/lună

Multifuncţional Epson CX3650

Imprimantă: rezoluţie până la 5760dpi, 15ppm;
Scanner: 600x1200dpi, 48 bit;
Copiator: 13ppm include funcţia Zoom,
interfaţă USB.

iPod shuffle 512MB

Capacitate 512MB (120 melodii),
12 ore autonomie,
formate audio suportate MP3, MP3 VBR, AAC, WAV,
sincronizare/încărcare prin USB2.0,
stocare portabilă Flash USB.



PENTRU ACASĂ

X3 REUNION

Un joc care își depășește timpul

În ultimii 2-3 ani, am fost permanent asaltați cu tot felul de anunțuri despre jocuri care au engine-uri fantastice, ieșite din comun și așa mai departe. Problema este că majoritatea au ieșit la aproape un an de la anunț, moment în care engine-ul grafic respectiv nu mai părea cine știe ce, pentru că grafica tinde să evolueze totuși pe o pantă lină. Noi ne obișnuim și nu mai suntem șocați. Să luăm ca exemplu engine-ul Unreal 3, care acum un an mi se părea un vis... Personal, deja îl văd ca unul absolut normal. Am jucat F.E.A.R. și am zis că da, în fine, un engine frumos. Însă a durat puțin pentru că a apărut X3, cu un engine grafic cam cu o generație înaintea timpului său. Dovada sunt pozele din acest articol, care sunt toate screenshot-uri, fără nici un fel de modificare ulterioară... Când am repornit F.E.A.R. cu impresiile proaspete de X3, am avut senzația că mă uit la un joc vechi de cel puțin un an.

Cerințe, tată!

X3 este genul de joc aruncat pe piață înainte de a fi cu totul gata. Acesta este motivul pentru care lansarea sa a coincis cu apariția unui patch de 70 de MB pe site-ul oficial, pentru că altfel jocul este imposibil. Am trecut ușor peste asta, mai ales pentru că plăcerea ulterioară a fost atât de mare încât orice rele au fost uitate. Am avut marea baftă de a fi în posesia unui GeForce 7800 GTX, care a transformat acest joc într-un vis frumos. Din fericire, jocul rulează și pe plăci începând de la GeForce 5700 în sus, însă diferențele de calitate a imaginii sunt imense. Realismul și senzațiile vizuale bat de departe filme SF ale momentului, fiind ceva similar cu Battlestar Galactica pentru cei care au văzut acest serial. Practic, ai senzația clară că ești în mijlocul unui film din care faci parte ca actor, și mai puțin ca personaj principal. E ceva care nu ar fi trebuit să se întâmple într-un joc înainte de 2007... doar o chestiune de evoluție. Evident, acest lucru îl face din nefericire inaccesibil unei pături largi a populației, care nu-și poate permite calculatoare de 1500 de euro ca să-l joace în modul cinematic descris. Însă, cum spuneam, o placă video de 400 de lei îl rulează, cu condiția să aveți 1 GB de RAM și un procesor serios cu frecvența în jur de 2 GHz (PIV sau Athlon XP). Totuși, am ajuns la concluzia că acest joc are primul engine spațial care arată mai bine decât cel din EVE Online... joc vechi de aproape trei ani (tot respectul pentru CCP, producătorul EVE).


Argon Nova înainte de luptă

Dincolo...

Acum că am hotărât că avem de-a face cu cel mai estetic engine grafic făcut vreodată, să vedem ce este dincolo de ambalaj. Veteranii jocului știu cu siguranță că acesta face parte dintr-o lungă serie, inspirată din clasicul pentru Spectrum, Elite, și anume seria X, cu trei titluri până în prezent– X-Beyond the Frontier, X-Tension și X2: The Threat. Este un joc care combină comerțul cu simularea spațială și strategia, într-un mod care conferă libertate aproape totală gamerului. Cea mai mare problemă pe care a avut-o a fost lipsa unei povești care să fie consistentă și în același timp captivantă. Într-un univers de asemenea dimensiuni și cu o asemenea influență la nivel de istorie a jocurilor, lipsa acestui background aduce o serie de semne de întrebare asupra competenței scenaristice a studioului Egosoft. Totuși, există o linie pe care am reușit să o înțeleg în cele din urmă. Oamenii au ajuns în universul X în urma unui experiment nereușit făcut pe Pământ, când au deschis o gaură de vierme și o multitudine de oameni s-au trezit în mijlocul unui nicăieri. Aici au evoluat ajutați de celelalte rase prezente deja, Borons, Paranid, Teladi și Split, spiritul și curiozitatea tipic umană aducându-le respectul destul de repede. Acum, toată povestea se învârte în jurul dorinței reîntoarcerii acasă, regăsirii planetei Pământ. Evident, alte mistere mici brăzdează acest univers, printre care și acela al construirii porților intragalactice, care, evident, aparțin unei rase de Ancients... Oricum povestea, atâta cât e, o continuă pe cea din X2, în care Julian Brennan, fiul celebrului Kyle Brennan, continuă căutarea unei posibilități de a deschide un portal spre Pământ.


Crystal Factory

Trade!

X2: The Threat ajunsese la un nivel destul de evoluat în ceea ce privește partea de trading, mai ales datorită

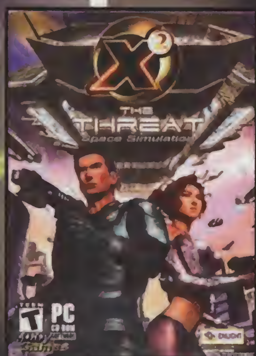
TIMELINE



X: BEYOND THE FRONTIER



X-TENSION



X2: THE THREAT



X3: REUNION

faptului că producătorii au avut urechea larg deschisă la sugestiile comunității de gameri, cu care au lucrat permanent, precum și datorită dinamismului engine-ului, care permitea orice modificări, așa-numitele MOD-uri. Acest engine de trading a fost preluat integral din X2 și dus la un nou nivel, foarte avansat deja, în X3. În primul rând, piața este mult mai dinamică. S-a renunțat la navele care aparțineau de diferite fabrici și care le întrețineau. Acum totul se bazează pe freelancing. Traderii sunt majoritatea independenți, bunul mers al economiei fiind astfel o funcție de siguranță. Practic, dacă devii pirat și ai o flotă de nave serioase în spate, poți bloca complet un sistem, fabricile respective devenind dependente strict de capacitatea playerului de a le aproviziona și a le face astfel să funcționeze. Spre exemplu, am descoperit o Special Weapon Factory, care avea toate resursele pe zero. Fiind în posesia mai multor nave de transport, mai exact Boron Dolphins cu capacități foarte mari, am aprovizionat fabrica respectivă cu toate cele necesare. În scurt timp, am reușit să cumpăr arme la prețuri foarte mici și să le vând în sistemele vecine care duceau o lipsă acută de astfel de arme. Normal că a trebuit să pun pe fugă alți traderi care încercau să prindă și ei o afacere bună. Fabricile sunt pe dimensiuni, de la S până la XXL. Mai există și un indice care măsoară eficiența producției, ce poate merge până la 4x (posibil mai mult, însă nu am văzut). Astfel de fabrici produc într-un ritm foarte rapid, motiv pentru care e bine să le aprovizionați și să stați cu ochii pe ele. Mai târziu, când veți avea bani să puneți Software MK3 pe nave (vă permite să angajați traderi care lucrează pentru voi și care cresc în nivel), o să acumulați suficienți bani pentru a vă crea propriile fabrici. O adiție extraordinară în X3 este posibilitatea de a crea chain-uri de producție. Folosind technology tree-ul, puteți realiza mai multe fabrici apropiate unele de altele, care produc resurse una pentru alta. Acestea se pot lega prin conectori, astfel nemaifiind nevoie de traderi care să facă aprovizionările. Alimentarea cu materie primă se face automat, prin aceste tuburi interconectoare, fapt care vă va duce cu siguranță la un profit serios. Un astfel de chain poate fi de exemplu Solar Plant, Crystal Plant, Silicon Mine. La acesta puteți adăuga mai


Ce poți face cu mult spray și talent

târziu altele, ca de exemplu Computer Components și Satellite Factory. Sateliții îi veți putea apoi vinde la Trade Stations. Într-adevăr, jocul este foarte complex din punct de vedere economic, iar lipsa unui tutorial clar duce, în timp, la probleme. Noroc că pe forumurile oficiale sunt o serie de ghiduri pentru viitorii industriași.

Fight!

Unul dintre motivele pentru care X2 m-a ținut departe de el este legat de faptul că avea cel mai prost engine fizic spațial. Luptele erau jalnice, fără nici un fel de feeling. Controlul prin joystick era aproape inexistent, iar prin mouse era foarte dificil. Când am pus mâna pe X3, acesta a fost primul lucru pe care l-am testat. Am fost fericit când mi-am dat seama că, exceptând Independence War 2, aveam în față cel mai plăcut engine fizic de dog-fight spațial pe care am pus mâna. Senzația dată de mișcare, de luptă este senzațională, mai ales când te trezești înconjurat și atacat din toate părțile. Adrenalina îți crește, iar mâna amorțește pe joystick de atâta încordare. Inerția este controlată și menținută la un nivel confortabil, undeva la jumătatea distanței dintre realism și arcade. Amintesc din nou Battlestar Galactica, pentru că întotdeauna mi-am dorit să pot face acele manevre din film. Ei bine, acum sunt perfect posibile și le mai și simți pe deasupra. Stafe-ul pe cele trei axe spațiale rămâne în continuare un element foarte important, fără de care sunteți „sitting duck", „fish food", respectiv „W.T.C.". Este mult mai ușor acum să capturați nave. Spre exemplu, când am început să joc, în loc să pornesc cu trading ca toată lumea ca să fac bani, m-am apucat de piraterie. Am capturat câteva nave foarte scumpe cu tot cu cargo și le-am vândut ca să îmi pot dota două: un Teladi Falcon pentru luptă și un Boron Dolphin pentru Trading. După asta am mai capturat o serie de nave ale piraților, care sunt majoritatea „custom made", cu forme, caracteristici și modele proprii (cele mai arătoase din joc aș spune). Multe dintre ele sunt modele de serie „tunate" pentru a corespunde meseriei de pirat. Pe unele le-am vândut, pe altele le-am ținut. Cu timpul, odată ce mi-am dezvoltat skill-urile de luptă, am ajuns să pot distruge lejer 2-3 M3-uri (heavy fighters) cu cea mai mică navă posibilă, un Pirate Harrier, clasa M5 (Light Fighter). Am avut chiar tupeul să atac un distrugător M2, care pur și simplu din cauza vitezei și a mobilității fighter-ului, nu reușea să îl atingă. Din nefericire, anumite rachete au tendința să-i vină de hac și aici se cam termina totul într-un nor de plasmă. Dacă veți avea bani, până la urmă un M1, adică un crucișător, poate deveni al vostru și

Clase de nave în X3

M0 - Battleships
M1 – Crucișător (Argon Colossus)
M2 – Distrugător (Argon Titan)
M3 – Heavy Fighter (Argon Nova)
M4 – Medium Fighter (Argon Buster)
M5 – Light Fighter (Argon Discoverer)
M6 – Corvete (Argon Centaur)
TS – Nave pentru trading upgradabile (Argon Mercury)
TP – Nave de transport persoane (Argon Express)
TL – Transportoare gigantice pentru stații orbitale (Argon Mammoth)
Există o serie de nave custom, care de obicei aparțin piraților. Acestea sunt mai rapide și acceptă mai multe tipuri de arme decât modelele de serie.

EVE Online

EVE online este fără îndoială cel mai bun joc al tuturor timpurilor, evident, din cadrul genului său. Este mai mult decât un joc, un fel de dimensiune paralelă în care cu siguranță că așa ar arăta realismul vieții cotidiene într-un viitor apropiat. Lucrul care îi ține pe majoritatea departe de acest joc este de fapt posibilitatea clară de a pierde în câteva secunde tot ceea ce ai acumulat pe parcursul unui an de muncă grea, pentru că, la fel ca în viața reală, e greu să ajungi cineva acolo. Interesant este că acest EVE are un univers propriu care trăiește de pe urma celor care joacă, în care istoria este construită de fiecare în parte, fără o influență majoră din partea NPC-urilor. EVE a reușit să facă ceea ce nici un joc nu a fost capabil până în prezent, și anume să fie dinamic, să se transforme odată cu tine, în concordanță cu acțiunile tale.

www.eve-online.com



Timpul în X3

Unitățile de timp în acest joc au valori cât se poate de speciale. Iată un mic ghid:

Sezura = aprox 1,7 sec.
Mizura = 96 Sezura = 163,2 sec. = 2,72 min.
Stazura = 96 Mizura = 216,12 min. = 4,352 ore
Tazura = 7 Stazura = 30,464 ore = 1,27 zile
Wozura = 7 Tazura = 8,89 zile
Mazura = 7 Wozura = 62,23 zile
Jazura = 8 Mazura = 1,36 ani
Quazura (Teladi) = 59,84 min. =aprox. 1 oră
Inzura (Teladi) = 21,76 minute
Sun (Teladi) = 1 Jazura

puteți spune că nu mai aveți adversar. Aceste nave au un număr respectabil de turele, plus că pot depozita în cală suficiente Heavy Fighters din clasa M3 care să facă praf orice flotă adversă, fie ea de pirați, Khak, fie din orice altă rasă. În acel moment, veți putea ataca bazele care vă fac concurență, baze de pirați sau chiar imperii cu totul dacă vă faceți o flotă de crucișătoare și distrugătoare. Însă fără cheat-uri, probabil la anul....

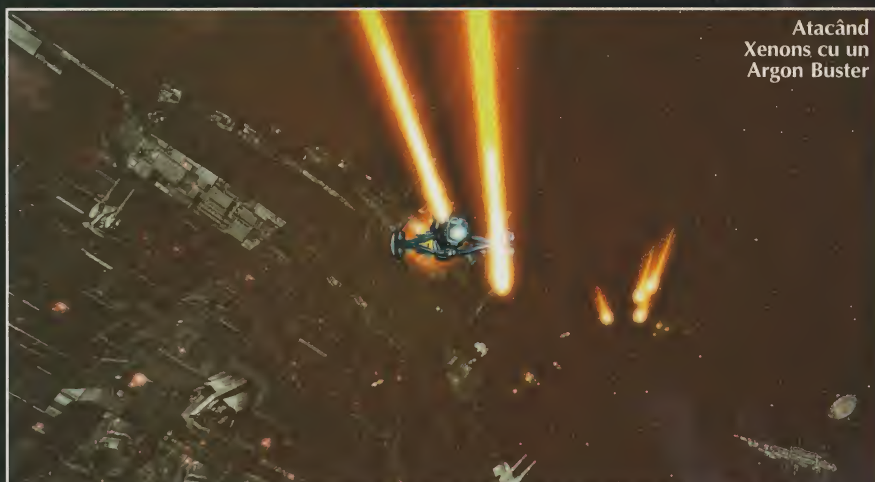
Think!

Ei bine, aici vine partea cea mai grea. Una dintre cele mai importante schimbări se referă la felul în care se modifică reputația voastră ca piloți față de facțiunile și rasele din joc. În X2 era foarte ușor să vă ridicați standing-ul, iar odată ce docați cu o stație, puteați face comerț cu orice. Ei bine, în X3 variabilele sunt multiple. Față de fiecare facțiune în parte aveți un număr destul de mare de rank-uri. În funcție de acestea, vi se permite sau nu să cumpărați sau să vindeți produse sau chiar să intrați în anumite sisteme. Să nu vă mirați dacă veți intra în Paranid Prime sau în sistemele aparținând familiilor Split și veți fi atacați de toată miliția pe care o au disponibilă. Practic, trebuie să câștigați încrederea fiecărei facțiuni în parte pentru a avea nave sau tehnologii mai speciale și/sau unice. Câștigați aceste rank-uri prin luptă sau prin trading cu sistemele periferice, care vă permit un anumit tip de acces. Ideea e că se câștigă foarte greu și se pierde extrem de ușor. Universul din X3 este imens. Harta din X2 este încă valabilă, însă au fost adăugate o serie de sisteme noi, numărul total ajungând acum la 170, ceea ce este mai mult decât suficient pentru orice pretențios. Va trebui să luptați mult și să călătoriți și mai mult pentru a ajunge cineva în acest joc. E clar că X3: Reunion se adresează specific unei anumite clase de gameri, și anume aceea care are obsesia jocurilor complexe.


Un transportor de proporții

Probleme

Din nefericire, nici un joc de pe lumea asta, oricât ar fi de bun, nu vine fără probleme. În cazul unora atât de complexe ca cel de față, de multe ori plăcerea de a juca este complet umbrită de multitudinea de bug-uri prezente. La X3, am fost mirat că nu am avut decât două probleme mari, una rezolvată de patch, iar cea de-a doua de mine printr-un


Atacând Xenons cu un Argon Buster


Câteodată nu mai știi ce să faci

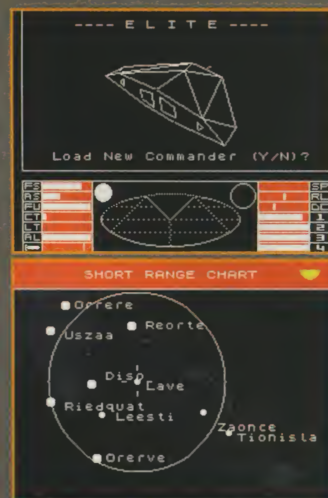
mic MOD. Citind însă, am descoperit că mă aflu printre norocoși, deoarece plotul central, campania jocului, este plin de probleme. Chiar oficial era anunțat că până la următorul patch, adică 1.3, nici măcar nu putea fi terminat. Sunt o serie de lucruri care ar trebui să existe în joc, dar nu apar. Spre exemplu, deși avem totul la dispoziție, nu se poate face mining din cauză că odată fragmentat un meteorit, bucățile nu pot fi targetate și aduse în cargo. S-a spus că mining-ul nu a fost încă implementat. Apoi mai e Player Headquarters, despre care ni se spune că se poate face, dar nu e prezent în nici o listă de cumpărare de stații, și multe, multe altele. Se pare că Egosoft a fost forțat de către Enlight să lanseze jocul pe piață deși acesta era departe de finalizare. Acest lucru se întâmplă deja cu prea multe jocuri pentru a mai reprezenta un lucru chiar atât de rău. Astfel vina este a distribuitorului și nu a producătorului, motiv pentru care am totuși răbdare să iasă patch-urile deoarece săracii oameni muncesc de le sar capacele. Oricum, sunt atât de multe lucruri de făcut în X3 încât nu cred că voi termina în curând jocul. Pe lângă asta, în fine, se pot alege moduri de joc de tip free, în care poți începe ca Trader, Pirat sau Nimeni. Există posibilitatea de a vă crea propriul univers, într-un custom game, chiar propria campanie. Jocul este complet MOD-abil, de la nave până la stații orbitale, planete sau storyline. Sper ca cineva să facă un mod prin care va fi înlocuită partea de voice-act care, pe lângă faptul că e complet preluată din X2, mai este și repetitivă și destul de prost implementată la orice nivel – „Please remember to keep your children far from the airlocks" sau „Remember to keep your pets close. Any free animal found in the station will be instanlty vaporized".

În concluzie, avem un joc care este limitat doar de nivelul nostru de percepție și înțelegere. Un joc care este unic în felul său, fiind exclusiv single player, dar care este comparabil cu inegalabilul EVE Online din multe puncte de vedere. Este un joc pe care îl recomand cu inima deschisă tuturor acelora care doresc ceva într-adevăr unic.

■ **Locke**

Elite

Probabil unul dintre cele mai cunoscute jocuri pentru Spectrum, Elite s-a remarcat prin modelul conceptual original și printr-o realizare de excep-



ție. Jocul te punea în rolul unui pilot care se zbate într-un univers incredibil de mare să devină cineva. Aveai opțiunea de a face trading, de a cumpăra nave, de a le dota sau de a face upgrade-uri, iar engine-ul de luptă era excelent realizat. Universul era imens, alcătuit din șase galaxii, fiecare cu peste 500 de stele. Storyline nu prea exista, însă se găseau așa-numitele evenimente random, care puteau apărea oricând. Jocul avea câteva misiuni prin intermediul cărora îl puteai chiar termina până la urmă, însă modul în care primeai aceste misiuni era tot pe principiul random. Eu nu cunosc pe nimeni să fi reușit să termine acest joc extrem de complex și de voluminos.

Titlu	X3: Reunion
Gen	Space-Trade-Sim
Producător	Egosoft
Distribuitor	Enlight
Ofertant	TNT Games Tel. 021-324.09.80
Procesor	PIV 1,6 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	128 MB RAM
ON-LINE	www.x3reunion.com



Grafică	**10/10**
Sunet	**8/10**
Gameplay	**10/10**
Multiplayer	**N/A**
Storyline	**8/10**
Impresie	**10/10**

9,2

Pro Evolution Soccer 5

Un joc inspirat din fapte reale

În ultimii ani, pe piața simulatoarelor fotbalistice două nume și-au disputat supremația și au reușit să pună gamerii pe ceartă. Două tabere, cu convingeri deosebit de radicale, s-au conturat imediat și fiecare își susține cu tărie favoritul, în timp ce „prostia cealaltă" este pusă la perete cu promptitudine. Motivul scandalului sunt bineînțeles jocurile FIFA și Pro Evolution. Dacă în numărul trecut am văzut cum stau lucrurile cu simulatorul celor de la EA, acum e momentul să treacă la analiză oferta Konami.

Kalm apără şutul lui Rosicly

Unul dintre subiectele acestor dezbateri sunt licențele. Aici Pro Evolution, prin tradiție, se află în dezavantaj. Anul acesta singurele campionate care vin cu stadioanele, emblemele și jucătorii din realitate sunt Primera Division, Eredivisie și Serie A în care, pe lângă Chivu, îl găsim și pe Mutu, ambii rezerve de lux la echipele lor. Mai avem și echipele Arsenal și Chelsea, ale căror vedete, Terry și Henry, duc mai departe amiciția dintre Arsene și Jose cu un schimb de ochi dulci pe coperta jocului. La echipele naționale situația este asemănătoare. Sunt echipe cu jucătorii reali (România, Brazilia, Anglia, Italia etc.), dar avem și naționale cu jucători fictivi, printre care Germania, Cehia și Olanda. Eh, măcar aici i-am făcut :). Totuși, în fiecare an comunitățile PES alimentează jocul cu patch-uri care anulează rapid acest dezavantaj și într-o oarecare măsură rostul săculeților cu bani pe care EA îi aruncă în fiecare an, în și pe FIFA.

Antrenamente plătite

Un lucru importat de știut este că Pro Evolution Soccer este o portare de pe PlayStation, de aceea unele lucruri pot părea puțin ciudate la început. De exemplu, invazia simbolurilor

△ □ × ○

care probabil îi vor enerva cumplit pe contestatarii consolelor. Eu vă spun că sunt inofensive și după un timp nici nu le mai băgați în seamă. Totuși, o problemă avem, care apare tot mai des în jocuri, și anume controlul din timpul meciurilor, când tastatura se dovedește a fi un impediment în calea performanței. Așa că dacă nu aveți un gamepad încă, puteți să treceți unul în scrisoarea pe care o trimiteți Moșului anu' ăsta. Necesitatea lui se vede încă de la primul antrenament în care începem acomodarea cu stilul de joc din PES5.



Duel violent Petre – Bufon



Practice makes perfect



Şi totuşi, a intrat în poartă



Nenea arbitru, ne daţi şi nouă mingea?

La secţiunea „Training” găsim toate informaţiile necesare legate de felul în care se controlează jucătorii în acest joc, cu filmuleţe demonstrative care introduc probele în care arătăm ce am înţeles. După ce ne-am deprins cu noţiunile de bază, trecem la câteva examene, cu câte cinci grade de dificultate. Aici executăm lovituri libere, driblăm tot ce ne iese în cale şi dovedim că stăpânim fazele de atac şi apărare. Cu excepţia ultimului nivel de la jocul de pase, această parte din joc nu e doar educativă, ci şi foarte distractivă, iar la sfârşit plecăm şi cu o sumă frumuşică în PESos. Cu aceşti bani putem să deblocăm o mulţime de chestii la taraba din joc: stadioane, echipe, jucători, posibilităţi de editare şi ultimul nivel de dificultate. Am fost puţin dezamăgit după ce am dat 1000 de PES pentru echipa clasică a Braziliei şi am văzut nume de genu' Palm, Gialrin sau Torsen.

Fotbalul în 90 de minute

Am ajuns şi la partea de gameplay, principalul atu al acestui simulator. Primul lucru pe care îl constaţi este că meciurile nu se câştigă atât de uşor precum credeai când făceai furori pe terenul de antrenament. Apărarea condusă cu măiestrie de AI este greu de străpuns şi jocul de pase are o mare importanţă. Cu cât joci mai rapid şi mai direct, cu atât ai şanse mai mari să surprinzi şi să-ţi creezi ocazii de gol. Lupta se duce pentru fiecare minge şi jucătorul trebuie să vină în întâmpinarea balonului. În anumite situaţii, opţiunea „super cancel”, care dă libertate de mişcare jucătorului, este de mare folos şi ajută la recuperarea unor mingi aparent pierdute. De asemenea, în joc există o libertate foarte mare de exprimare, care îţi permite să realizezi mereu alte combinaţii şi să marchezi tot felul de goluri. Nu vezi mereu aceleaşi şuturi, pase sau lovituri de cap. O contribuţie importantă la acest lucru o are partea fizică a jocului, care este foarte bine realizată. Numai când vezi traiectoria realistă a mingii, nu-ţi pare rău că nu s-a lăsat cu gol. Totuşi, sunt şi câteva lucruri cu minus în faţă ce trebuie menţionate. Unul ar fi prestaţia arbitrilor care, ori am dat eu în paranoia, ori trag cu AI-ul. Aceleaşi intervenţii se lasă cu fault împotriva mea şi cu joc liber în favoarea adversarilor. Iar dacă e să primesc un fault, atunci îl primesc şi nu se pune problema să lase şi el un avantaj când se vede clar că urma o fază periculoasă. Altă problemă pe care la început am considerat-o ca fiind un lucru pozitiv e reacţia portarului, care la unele mingi nu schiţează nici un gest. Era plăcut la început, mai ales când venea vorba de nişte super şuturi şi dădea o senzaţie de realism, însă când am văzut că băiatul nu mai conteneşte cu realismul, a devenit chiar enervant. Să vezi şi tu că încearcă, ce s-a întâmplat cu paradele pentru fotoreporteri? Ultimul lucru deranjant este lipsa suportului coechipierilor pe faza de atac, inconvenient care se mai poate regla din tactica de echipă şi cea individuală. În afara acestor probleme, jocul curge bine, iar pe măsură ce te obişnuieşti, apar şi faze din ce în ce mai frumoase.

Şi nici vara nu e ca iarna

Pro Evolution Soccer 5 vine cu o grafică absolut superbă. Jucătorii sunt atent realizaţi şi nu îţi e greu deloc să recunoşti „vedetele”. Singurul reproş pe care pot să-l aduc este legat de gazonul de pe unele stadioane, care în unele cazuri seamănă ori cu un câmp proaspăt arat, ori cu o faţă de masă. Avem partide pe ninsoare şi pe ploaie, în care se poate vedea respiraţia jucătorilor sau apa sărind din gazon. Sunetul nu este rău, dar nu se ridică la ce ne oferă jocul din punct de vedere vizual. Poate că cea mai proastă veste legată de PES vine de la partea de multiplayer, de unde lipsesc opţiunile Direct IP sau LAN. Tot ce avem la dispoziţie aşadar este online-ul sau un gamepad pentru meciurile de la acelaşi calculator. E păcat şi nu îmi vine să cred că s-a renunţat la cele două, însă aştept ca producătorii să vină, să-şi ceară scuze şi noi să le acceptăm în schimbul patch-ului. Asta pentru că, pe mine cel puţin, mă aşteaptă un sezon lung în compania acestui joc şi nu aş vrea să-mi admire reuşitele doar AI-ul.

■ Rzarectha

Titlu	Pro Evolution Soccer
Gen	Simulator de fotbal
Producător	Konami
Distribuitor	Konami
Procesor	PIII 800 GHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.pes5.net



Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	7/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

8,4

Call of Duty 2

Războiul pentru toți

Încep prin a vă spune că aceasta este prima mea incursiune în seria Call of Duty. Da, deși Medal of Honor mi-a mâncat zilele și kilogramele, următorul joc de la aceiași meseriași (reuniți între timp sub numele de Infinity Ward) a picat tocmai în momentul în care m-am decis să spun NU. Așa că nu am purtat pușca soldatului din Call of Duty, în schimb m-am uitat la restul redacției în timp ce fiecare ajungea să-și facă stagiul militar pe frontul de Est. Acum, sincer, după ce am fost martor la toate acele demențiale momente cinematice în care comisarul rus te împingea de la spate cu pistolul, iar din față îți zâmbea neamțu' cu Mauser-ul și i-am văzut pe colegi purtați prin majoritatea bătăliilor importante din WW2, eram tare curios să văd cu ce o să mai vină Call of Duty 2. Adică, Medal of Honor ți-a dat debarcarea din Normandia, Call of Duty te-a pus să plantezi steagul rusesc pe Reichstag... Dom'le, nu s-a cam terminat războiul? Cei de la Infinity Ward au fost de părere că nu (și au avut dreptate), pentru simplul motiv că mai există momente neexploatate (Doamne, ce urât sună) din WW2. Așa că pe parcursul celor trei campanii disponibile în Call of Duty 2, te vei întoarce la apărarea mamei Rusia, te vei da cu tancul pe dunele din nisip în timpul campaniei lui Montgomery din Africa și vei ajunge alături de americani tot pe undeva prin Normandia, hăt, hăt, tocmai la francezi. În plus, același Infinity Ward a ținut morțiș să ne demonstreze că momentele cinematice care au făcut primul CoD atât de celebru nu sunt limitate numai la evenimente pe care le știe orice licean. Pentru că, dacă vrei neapărat, orice asalt asupra unui oraș din Tunisia se poate transforma cu ușurință într-un moment dramatic pe care să-l ții minte. Talent îți trebuie.

Frică?

Dintre toți cunoscuții mei care au jucat CoD2, niciunul nu a ajuns să aibă o părere proastă despre joc. Și totuși, după câteva misiuni prin orașe rusești înghețate, am realizat că nu sunt deloc impresionat. Analizând mai atent motivul, mi-am dat seama că dintre toți cei care puseseră mâna pe CoD2, eu eram singurul care jucase în prealabil F.E.A.R. Contează? Ei bine, se pare că da. Tranziția de la un joc cu gameplay organic, așa cum este F.E.A.R., la unul care se bazează puternic pe script-uri nu este una tocmai ușoară. Nu că F.E.A.R. ar fi fost un joc perfect, dar după el rămâi cu senzația că se poate mai mult și ajungi să ceri asta și de la alte jocuri. Așa că abundența de script-uri și reacțiile de multe ori copilărești ale AI-ului din CoD2 te pot dezamăgi foarte ușor (asta, evident, dacă ai avut un sistem destul de puternic ca să joci F.E.A.R., ceea ce vă doresc și vouă). Însă cea mai importantă întrebare care se pune este următoarea: este cinstit să faci o comparație între cele două jocuri? Chiar dacă sunt FPS-uri, există o serie de diferențe majore între ele, care le plasează oarecum la capetele opuse ale genului.

Să presupunem însă că ne aflăm într-o lume în care jocurile se bazează toate pe momente scriptate și să aruncăm o privire asupra lui Call of Duty 2. Dacă ești cât de cât familiarizat cu jocurile de WW2, te vei întreba ce noutăți sau îmbunătățiri aduce cu sine CoD2. Unul dintre lucrurile cu care se laudă producătorii este faptul că aliații tăi vor reacționa (verbal) la apariția „pericolelor" de pe câmpul de luptă și te vor atenționa asupra lor. Un lucru care ajută la realism și pune umărul serios la crearea senzației de haos total în care, printre zbierete și gloanțe, îți auzi tovarășii strigând care mai de care mai cu patos că a văzut neamțul.

Mai departe, balistica a fost serios îmbunătățită. Gloanțele se împrăștie în mod corect și regulamentar, așa că diferența dintre a trage cu arma la ochi, stând pe loc, și a trage din fugă asupra unui inamic este de aproximativ un încărcător. Tot la capitolul arme, grenadele care pică aproape de tine vor fi scoase în evidență printr-un icon ce-ți apare pe ecran și-ți indică direcția în care se află grenada. Și dacă nu te retragi imediat după un astfel de „avertisment" vizual, o să rămâi foarte rapid ori cu sănătatea la jumătate, ori deloc.

Sistemul de damage (propriu) folosit în CoD este unul destul de neobișnuit pentru un FPS. Nu vei găsi nici un medikit sau power-up-uri magice care să te însănătoșească. Nu ai nici o bară de să-


Ivane, unde am pus bomb... A, da...



Asta mă duce cu gândul la vin și brânză. Oui, oui!

nătate. Mori numai dacă ești lovit de îndeajuns de multe proiectile inamice într-un interval limitat de timp. Dacă reușești să scapi, viața ți se regenerează automat. S-ar putea să nu pară foarte realist pentru unii, însă atâta timp cât au scos medi-kit-urile, eu sunt mulțumit de el.

În ceea ce privește structura nivelurilor, cei de la Infinity Ward au adus, cred eu, una dintre cele mai importante îmbunătățiri față de jocul precedent. S-a introdus astfel conceptul de obiective multiple, care pot fi realizate după cum te taie pe tine capul, în ideea că poți să te apuci să ataci obiectivul A, B sau C, în ce ordine vrei tu. Iar asta reușește să taie foarte mult din impresia de liniaritate dată de scriptarea excesivă a jocului.



Înainte de Mormântul Eroului Necunoscut (decât de noi)

De jos în sus

Iar acum că tot veni vorba de scriptare, să vedem care ar fi câteva dintre problemele jocului. Dacă e să-l analizăm ca pe un FPS obișnuit, în CoD2 intervine deseori senzația aceea că ești împins de la spate, pe un drum pe care nu ai cum să-l schimbi. Ești de prea multe ori învăluit în haos, cu oamenii tăi alergând care încotro, în timp ce ești purtat pe un drum pe care până la urmă îl urmezi numai pentru că este singurul disponibil. Scriptările sunt cele care fac cel mai mult rău într-un asemenea moment. Pentru că deși în CoD2 acea linie invizibilă, de a cărei trecere este condiționată următoarea mișcare a aliaților și a inamicilor, este trasată cu mult mai mult bun simț și stil decât în alte jocuri, tot te vei simți singur într-un univers virtual care nu reacționează neapărat la ceea ce se întâmplă cu adevărat, ci numai la niște situații trasate cu grijă dinainte. Dar este CoD2 un FPS obișnuit? Să nu uităm că vorbim aici despre un joc de război, în care haosul este la ordinea zilei. Este astfel destul de greu să realizezi un gameplay organic, asemănător celui din F.E.A.R., când însăși premisa jocului împiedică asta.



A zis până la 3, nu? Ieșim?

Până undeva pe la mijlocul jocului ajunsesem la o concluzie. Mi-am zis că, până la urmă, de ce să ne ascundem după deget, orice joc încearcă să ne mintă. Suntem puși în fața unui univers inexistent și depinde de talentul producătorilor să ajungem să credem că ceea ce ni se întâmplă în acel univers are un dram de credibilitate. Ei, până undeva după mijlocul jocului eram convins că, în cazul de față, producătorii nu au știut să mintă suficient de bine. Faptul că jocul mergea mai mult spre arcade decât spre realism, prezența script-urilor în detrimentul unor reacții „umane", sfârșitul comunist al majorității misiunilor (care consta în apariția la momentul oportun a „cavaleriei" și în intonarea pe fundal a unei melodii patriotice de mare angajament) mi-au creat o impresie nu neapărat măgulitoare despre Call of Duty 2. Ce s-a întâmplat însă mai departe? Probabil că am început să uit de F.E.A.R. și să mă obișnuiesc cu stilul jocului. Sau poate, pur și simplu, a doua jumătate din CoD2 este mai bună. Vorbesc aici de campania americană, care a avut câteva momente și misiuni ce mi-au mers direct la suflet („Hill 400" fiind preferata mea).

Aproape de război

Nu am amintit nimic până acum de sunet și grafică pentru că, din punctul meu de vedere, ele sunt atât de strâns legate de atmosfera generală a jocului încât ori amintești de toate trei deodată ori nu zici nimic de ele. Așadar, nu a existat până în acest moment nici un joc de WW2 care să creeze atmosfera cu care vine Call of Duty 2. O grafică absolut sublimă, folosită cu cap, și un sunet extrem de realist se alătură unui amalgam de alte elemente care creează o atmosferă haotică, violentă și spectaculoasă, ce aduce războiul câteodată îngrijorător de aproape de noi.

Rămâne însă la latitudinea jucătorului dacă va aprecia faptul că cei de la Infinity Ward au sacrificat ceva din gameplay pentru a acorda mai multă atenție momentelor cinematice. Cert este însă că rezultatul final este cel mai realist „simulator" de WW2 și chiar cel mai bun FPS de acest gen, cu toate problemele sale. Dacă sunt alții care pot mai mult, să-i vedem!

■ **Mitza**

Titlu	Call of Duty 2
Gen	FPS
Producător	Infinity Ward
Distribuitor	Activision
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 2,8 GHz
Memorie	1GB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.callofduty.com



Grafică	10/10
Sunet	10/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	8/10
Impresie	8/10

8,6

Football Manager 2006

Pentru antrenorul din tine

Această serie reușește să mă impresioneze tot mai mult pe an ce trece. Principalul motiv este că la sfârșitul fiecărui sezon rămâi cu impresia că ai putea să faci meseria asta și în realitate. Fiecare meci pe care îl câștigi după ce ți-ai stors creierii și te-ai chinuit a doua repriză să întorci un 2-0 de la pauză, chiar și o partidă pe care ai pierdut-o, dar în care echipa ta a jucat de la egal la egal cu o echipă mult mai puternică, te fac să te imaginezi mult mai ușor pe banca unei micuțe echipe de provincie pe care prin măiestria ta o transformi în surpriza sezonului.

Câtă frunză și gazon

Pentru al doilea an la rând, avem de unde alege atât echipe, cât și jucători sau persoane pentru staff-ul tehnic. Pentru cei de la SI Games, ca și pentru noi, cu baza de date nu e de glumit, așa că munca pe care au făcut-o echipele de research este cel puțin la fel de bună ca anul trecut. Indicii atribuiți diferitelor skill-uri ale jucătorilor au fost regândiți, echipele au loturile reînnoite, totul este pregătit pentru ca noi să o luăm de la capăt. Până și micile amănunte dau realism jocului și când vezi că Rădoi este suspendat pentru primele trei etape din noul sezon, în loc să te superi, dai fuga la echipă să cauți cea mai bună soluție tactică pentru a-i suplini absența. Toți jucătorii au câte un dosar bine pus la punct în care putem găsi și locurile prin care s-au mai perindat, dar și cu cine preferă să meargă la un whiskey după câte un meci pierdut. În concluzie, baza de date nu ne dă nici un motiv de nemulțumire, așa că putem să trecem mai departe și să vedem cum stă treaba la echipă. Aici e de muncă și pentru cel mai meticulos manager. Totuși, în momentul în care echipa își dă drumul la joc, de multe ori în afară de câte un ochi aruncat peste antrenamente și câte o schimbare în linia de start, mare lucru nu e de făcut. Până atunci însă avem de ales tactica de joc și o mulțime de indicații individuale și de echipă. La stilul de joc al echipei avem de stabilit mentalitatea, tempóul, stilul de pase, felul în care să facă marcaj și multe



Nu uitați de rezerva de portar!



Aici sunt banii lui Abramovich

altele. După aceea avem posibilitatea de a umbla la fiecare jucător în parte și a-i cere să paseze într-un anumit fel, să ajute atacul sau apărarea, să facă marcaj la un anumit jucător sau să insiste pe șuturile de la distanță. Trebuie spus că ordinele individuale sunt de fapt asociate cu posturile din primul „11". Ce înseamnă asta? Că în momentul în care muți un jucător de pe un post pe altul, el va urma stilul de joc pe care l-ai stabilit pentru poziția respectivă. Fazele fixe pot fi pregătite și ele în detaliu. Fiecărui jucător i se poate atribui câte o sarcină la executarea cornerelor, auturilor și a loviturilor libere. Cine stă în zid, cine atacă colțul scurt, cine apără colțul lung sau cine stă la pândă în avanposturi și bineînțeles cine ce execută, totul este decis de noi. Toate aceste opțiuni ne dau șansa să pregătim jocul echipei în cel mai mic amănunt și să punem cu exactitate în practică ce avem în minte. Este de la sine înțeles că trebuie luate în considerare și atributele jucătorului înainte de a-i cere să joace pe un anumit post. Nu poate să joace extremă un jucător deficitar la viteză, accelerație și energie.

Și la antrenamente avem posibilitatea de a ne exprima foarte bine ideile și de a avea un program cât mai eficient de pregătire. Se pot stabili diferite programe de antrenament pentru ca apoi să mutăm jucătorii în funcție de compartimentul în care joacă, forma lor sau pregătirea fizică. De asemenea, unui jucător poți să-i ceri să se pregătească



Mai mult decât perfectul Lacour



16 anișori și juma' de milion pe an. Un început bun

pentru a juca pe un anumit post, asta în cazul în care specialitatea lui nu corespunde cu planurile tale tactice. Rezultatele antrenamentelor sunt prezentate la indicii jucătorilor, dar și în rapoartele asistenților tăi, care nu se sfiesc să-i pârască pe cei care trag chiulul la turele de stadion.

Scouting în Gondwana

Mai exact, în Nigeria și Brazilia, țări învecinate acum multe milioane de ani. Spun asta pentru că sportivii din aceste țări au un stil de joc asemănător, cu multe puncte în plus la tot ce ține de tehnică individuală și nu numai. Pe lângă asta, costurile sunt mult mai mici față de piața europeană, așa că poți să mai faci și câte un bacșiș dacă jucătorul confirmă. Cei din departamentul de scouting pot fi însă trimiși să spioneze viitorul adversar sau un anumit jucător. Înainte de a cumpăra un jucător, poți să încerci să-l aduci și pentru o perioadă de probă pentru o imagine cât mai bună a potențialului său. În negocierile contractelor (cu un club, jucător sau asistent), pe lângă salariul de bază, putem să folosim și diferite clauze pentru a face o ofertă cât mai tentantă, în ciuda restricțiilor financiare impuse de conducere. Suma aprobată de aceasta diferă însă și în funcție de rolul pe care îl oferi jucătorului în echipă: jucător de bază, titular sau rezervă. Bugetul de transferuri e destul de mic la început, dar în urma rezultatelor conducerea devine deosebit de generoasă și după mai multe serii de laude și aprecieri, îți oferă și un plic gras cu care să mergi la cumpărături.

Partidele din Football Manager se desfășoară în bine cunoscutul engine 2D al celor de la SI Games. Întâlnim aceeași opțiune de split screen cu care putem să vedem în același timp ce se petrece pe gazon și informații utile legate de jucători. O noutate sunt schimbările tactice, care acum se pot face și fără întreruperea meciului. AI-ul reacționează și el prompt la desfășurarea evenimentelor și schimbă de câte ori este nevoie. Micile discuții cu jucătorii au acum loc și la sfârșitul meciurilor, astfel încât ai ocazia să urli la ei pentru meciul pierdut.

Nice and slowly

Pentru relaxarea între două partide ne stau la dispoziție înțepăturile cu alți

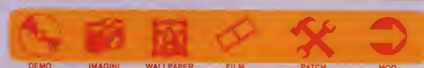


Doar un foc de paie, Henry nu poate fi oprit

antrenori care, după ce încep tot scandalul prin presă, se trezesc la sfârșit să declare că ei nu au timp de stat la taclale și pregătesc partida în care o să-ți arate ei cu ce se mănâncă meseria asta. Cu bătaie, ajung să constate de cele mai multe ori dezamăgiți. O comunicare eficientă are loc și cu medicii echipei, care te mai întreabă uneori cum să trateze un jucător accidentat. Și toate acestea vin perfect să umple timpii de procesare a datelor care pot fi trimise în background. Într-o mică măsură, singurul neajuns al jocului este interfața care, după ce am văzut cu ce a venit EA-ul, lasă de dorit. Punctele forte ale jocului, baza de date, complexitatea opțiunilor tehnico-tactice și, nu în ultimul rând, sentimentul că tot ce faci influențează evoluția echipei mă fac să vă recomand cu căldură acest joc și să-l propun pentru examenul de licență „Pro". Atunci să vedem!

■ **Rzarectha**

Titlu	Football Manager 2006
Gen	Manager de fotbal
Producător	Sports Interactive
Distribuitor	SEGA
Ofertant	TNT Games Tel.: 021-324.09.80
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	N/A
ON-LINE	www.football manager.net



Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	10/10

8,8

"My attack is screwed..."

UFO: Aftershock

Vremurile au trecut și io încă mai văd oameni jucând seria XCOM. De fapt, eu am terminat încă o dată XCOM: Apocalypse acum un an și mai că-mi vine să mă apuc din nou de UFO: Terror from the Deep. Motivele sunt legate de faptul că nu există pe lumea asta jocuri din același gen care să ofere măcar același lucru, dacă nu ceva în plus. Din cauză că nu este turn-based, seria aceasta nouă face parte dintr-un alt gen, deși nu mi-aș fi dorit.

Reapocalipsa

După cum spuneam și în preview, puțini supraviețuitori ai biomasei rămași întregi după Aftermath trăiesc acum bine mersi pe Laputa, un satelit artificial al Pământului creat de către alieni. Aceștia au prins curaj și au curățat paza extraterestră, iar Laputa a devenit un simbol al revoluționarilor. Evident, prea mult spațiu nu există, așa că oamenii și-au îndreptat privirea spre planeta de dedesubt. Pământul nu arăta deloc a fi acoperit de biomasă. Prin urmare, s-au gândit să exploreze un pic. După o perioadă de cercetări laputiene, au reușit să afle cum funcționează capsula care permite trimiterea unor oameni la sol și astfel a început recucerirea Pământului. De aici încolo orice noțiune de storyline intră într-o ceață la fel de deasă ca și în Aftermath.

La vremuri noi...

Personal, am așteptat cu nerăbdare acest joc și, spre fericirea mea, așteptările mi-au fost răsplătite din plin. Deși departe de nivelul la care speram, evoluția față de Aftershock este cât se poate de evidentă. Pentru necunoscători, UFO: Aftershock este un joc de tactică real time alcătuit din două componente. Prima este managementul bazei de operațiuni, iar a doua misiunile tactice propriu-zise. Dacă vă amintiți bine, partea de management al bazei în predecesorul său, UFO: Aftermath, era extrem de redusă ca dimensiuni. Practic, nu puteai construi absolut nimic în baze, care erau de trei tipuri – militare, de cercetare și de producție – și care îndeplineau fiecare o singură funcție predestinată. Iată că din fericire vocile fanilor au fost ascultate și Aftershock vine cu un concept complet nou. Bazele nu pot fi construite la alegere, ci în locuri predestinate. Fiecare bază are un număr predefinit de sloturi, unde se pot construi diferite fabrici, laboratoare, instituții educaționale sau clădiri cu funcții defensive. Dintre acestea, noutatea este reprezentată de clădirile cu funcții educaționale, care cresc nivelul de cunoștințe al bazei. Acesta este o cerință pentru construirea unor clădiri mai avansate, ca de exemplu Jet Propulsion Laboratory. Așadar, lucrurile se complică în mod serios. De multe ori nu veți avea posibilitatea de a construi în anumite baze pentru că trebuie legate prin drumuri de o altă bază importantă, în felul acesta transferurile de resurse devenind posibile. Pentru că am amintit de resurse, Aftermath folosește trei tipuri – Raw Materials, Low Tech și High Tech. Acestea pot fi dobândite prin ocuparea sau „eliberarea" de teritorii noi, unde apar fie sub formă de „comoară", fie de mină. Fără aceste resurse nu se poate face nimic.

Dexter's Job

Partea de cercetare și de producție este de departe cea mai încurcată. Research tree-ul este gigantic. Laboratoarele sunt de mult mai multe tipuri, iar cele avansate cer să fie construite în baze cu „knowledge" foarte mare. Regula este aceeași – cu cât mai multe laboratoare de


Dă bă o pipă...

un anumit tip, cu atât mai bine. Mai multe astfel de laboratoare nu pot cerceta decât un singur lucru. Însă de numărul lor depinde viteza cu care se ajunge la un rezultat. E important de știut faptul că fiecare obiect are anumite dependențe fără de care nu puteți dobândi acces la el. Spre exemplu, pentru a cerceta un HK 33 Assault Rifle, aveți nevoie întâi să găsiți unul pe care se va face reverse engineering. În schimb, interfața nu este foarte intuitivă, așa că vă recomand cu multă căldură tutorialul jocului și manualul. Partea de producție funcționează identic, în sensul că există mai multe tipuri de fabrici (muniția se produce separat de arme, spre exemplu), iar mai multe de același tip pot produce doar un singur tip de item, însă mai repede. Ceea ce constituie o notă aparte față de restul jocurilor de acest gen este introducerea părții de diplomație. Jocul are mai multe facțiuni distincte – humans, cyborgs, psionics, cultists, mutants și aliens. Unitățile pe care le folosiți în luptă se recrutează prin intermediul acestor facțiuni cu care e bine în principiu să aveți relații de prietenie. Aceste relații diplomatice depind de genul de misiuni pe care le îndepliniți, de resursele pe care le faceți cadou sau le cereți și de promptitudinea cu care răspundeți atunci când vi se cere ajutorul. Cu cât stați mai bine cu o facțiune, cu atât aveți șanse mai mari să faceți rost de unități mai avansate în nivel. Din nefericire, cu unele facțiuni gen cultists nu veți avea niciodată relații de întrajutorare.



Veșnica și eterna geosferă

Echiparea unei unități poate dura...

Tactics

Unitățile disponibile în Aftershock pot face parte din oricare dintre facțiunile de mai sus cu care aveți relații diplomatice de prietenie. Fiecare în parte are capacități unice. Dacă humans sunt echilibrați și pot folosi echipament normal, cyborgs și psionics au nevoie de echipament special, cercetat și produs în clădiri specifice. Însă acest lucru îl las un pic la latitudinea voastră să descoperiți ce și cum. Încă din momentul în care intrați în prima misiune, veți observa că nivelul de dificultate este extrem de ridicat. Va trebui să plănuiți cu foarte multă grijă fiecare mișcare, lucru pe care genul acesta de stop/go nu prea îl ajută. Dat fiind faptul că engine-ul grafic nu este fantastic optimizat, căderile de framerate care apar când dați drumul acțiunii o să vă dea mari dureri de cap. Va trebui să vă setați cu mare atenție când și cum să se oprească jocul în funcție de anumite acțiuni. Dacă ar fi fost pe ture, nu cred că aș fi putut reproșa foarte multe lui Aftershock. Însă acest mod dificil de control al personajelor, dublat de prestanța excelentă a AI-ului și de monotonia hărților, scade serios din plăcerea gameplay-ului. Pentru un iubitor al genului însă sau pentru un hardcore gamer ca mine, jocul este excelent. Am dezactivat anumite comentarii ale personajelor, care sunt de-a dreptul stupide și fără nici un sentiment, și merg înainte pentru că nu mă lasă curiozitatea. Complexitatea nu mă sperie, ci mă atrage și mi-e foarte greu să fac abstracție de sentimentul pe care îl am când joc, cam același ca pe vremuri când pierdeam nopți cu UFO: Terror from the Deep. În concluzie, în locul vostru nu aș lăsa să-mi scape acest joc printre degete.

■ Locke

Titlu	UFO: Aftershock
Gen	RTS
Producător	Altar Interactive
Distribuitor	CENEGA Publishing
Ofertant	TNT Games Tel. 021-324.09.80
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	GeForce FX 5700 (Radeon 9500)
ON-LINE	www.ufo-aftershock.com

DEMO WALLPAPER

Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	9/10

8,4

PSP

Virtua Tennis World Tour

Pericol la serviciu



Nici nu mai țin minte de când nu am mai jucat un tenis și mai ales unul care să nu implice săritul peste garduri după mingi și negocierile cu diferite potăi ce susțin că mă aflu pe teritoriul lor. Și dacă pe PC sportul alb nu dă semne că ar dori să reintre în atenția gamerilor, PSP-ul a atras imediat atenția producătorilor. Așa că seria jocurilor bune care au apărut pe PSP continuă cu Virtua Tennis World Tour.

Jos cu Federer!

Avem șase moduri de joc, dacă e să numărăm și multiplayer-ul care suportă până la patru jucători. Cel mai interesant dintre ele este „World Tour", în care scopul nostru este să ajungem numărul unu mondial. După ce ne jucăm într-un mic editor și punem la punct o echipă de dublu mixt, începem drumul nostru spre detronarea lui Federer din fruntea tenisului mondial. Puțin mai greu la început, fără nici un ban în buzunar și cu doi jucători lipsiți



Dublu femei, partide foarte disputate

de experiență, însă după ce câștigi primul turneu, 20.000 de verzișori îți intră în buzunar, pe care poți să-i cheltui pe echipament sau pe un partener de dublu. Înțelegerea semnată cu Federer pentru o participare de două luni la turneele de dublu a fost mai mult decât inspirată. Nu pentru că am mai câștigat niscaiva puncte și am ieșit pe plus cu banii, ci pentru că pe perioada celor două meciuri am putut să mă odihnesc în liniște. Între timp, Federer alerga pe teren de zici că luase ceva înainte și returna toate mingile trimise de cei doi adversari, parcă speriați și ei puțin de situație. Pe măsură ce urci în clasament, participi la turnee tot mai atractive, atât financiar, cât și pentru punctele strânse, unde întâlnești și adversari mai greu de învins. Așa că



Federer condus, imagine de colecție

antrenamentele au și ele un rol important în pregătirea unui jucător cât mai competitiv. Acestea sunt prezentate sub forma unor mini-game-uri, majoritatea foarte distractive și restul de-a dreptul frustrante. Să nimerești din servă premiile de pe o bandă rulantă sau popicele din terenul de țintă e o plăcere, însă când trebuie să întorci 25 de discuri din terenul advers din 10 lovituri, treaba se mai complică.

Partidele în sine sunt destul de solicitante, asta mai ales când AI-ul se șmecherește și nu mai cade în micile capcane cu care te-ai obișnuit să obții puncte. Chiar mă speriase puțin când își pierdea constant serviciul după patru slice-uri în diagonală care îl prindeau plecat spre fileu sau când nu putea să reziste tentației unui retur spre o zonă pe care o lăsam intenționat descoperită. Faza asta o face și el, însă în acest caz nu e nici o capcană. În unele momente nu se repliază după lovituri și ne oferă cu generozitate trei sferturi din teren pentru o finalizare liniștită. Am spus că AI-ul nu ne mai face aceste favoruri și într-adevăr jocul lui devine rapid, agresiv și precis, caracteristici pe care trebuie să le arătăm și noi pentru a putea emite pretenții. În afară de Federer, mai jucăm împotriva altor șapte jucători de top, cum ar fi Hewitt, Roddick sau Haas, iar la feminin sunt opt dudui dintre care nu puteau lipsi Venus Williams și Maria Sharapova.

Încă unu' pe răboj

Virtua Tennis World Tour intră și el pe lista de must-have pentru posesorii unui PSP. Gameplay bun, sunet și grafică cum nu întâlnești pe alte console de la această categorie, toate acestea având ca rezultat meciuri spectaculoase care te fac să te rupi de realitate și să ajungi cel mai bun tenisman din lume. Sau măcar în primii zece.

■ Rzarectha

Titlu	Virtua Tennis World Tour
Producător	SEGA
Distribuitor	SEGA
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

Consolă PSP oferită de Best Distribution, tel. 021-345.55.05



HarDWarE

ASUS Extreme N7800GT Dual/2DHTV



În momentul de față, nu cred că există vreo placă grafică pentru gaming mai dotată ca aceasta. De la o primă privire îți dai seama cât de „monstruoasă” este. Sub cooler-ul imens se ascund două minunate chipset-uri GeForce 7800 GT. Meniul este condimentat puternic cu 512 MB de memorie DDR3 realizați în tehnologie de 1,6 ns. Acest „monstru”, pentru că e jignitor să fie numită placă grafică, are nevoie de atâta energie încât producătorii au considerat că este mai simplu să recurgă la folosirea unei surse de alimentare externe decât să pună utilizatorii pe drumuri în căutarea de surse mai puternice pentru PC-uri. Dacă nu vă deranjează, îl puteți considera un lucru bun... sistemul va fi mult mai stabil, asta în caz că, Doamne ferește, vă bate un gând să faceți vreun overclocking. Ca orice produs vârf de gamă, și acesta se bucură de o grămadă de avantaje. El înglobează aproape tot în materie de tehnologie atât din partea mamei NVIDIA, cât și din partea tatălui ASUS. Cred că ar fi suficiente câteva pagini doar ca să le înșirui, că de explicat ce face fiecare, aș avea nevoie de un mic roman.

Nu vă luați după gurile rele, deoarece imensul sistem de răcire este destul de silențios, iar pentru a fi și mai eficient e necesară și o carcasă „aerisită”. Celor care iubesc cifrele le spun o valoare de 430 MHz pentru frecvența core-ului și 400 MHz pentru RAMDAC.

Cine e dispus să dea o mică avere pe această placă grafică ar fi bine să pună bani deoparte și pentru un televizor HD, de preferință cât mai mare. Mulțumită unui chipset de codare video Philips conectat la acel televizor compatibil HDTV, veți rămâne plăcut uimiți de calitatea imaginilor ce pot fi „scoase” de această placă ASUS Extreme N7800GT. Într-adevăr, este o placă scumpă și de aceea vă recomand ca în cazul în care aveți vreun plan să o achiziționați, să vă asigurați că sistemul în care vreți să o „înfigeți” este suficient de echilibrat în ceea ce privește celelalte componente.

Denumire: Extreme N7800GT Dual/2DHTV
Gen: Senzații extreme
Producător: ASUS
Ofertant: Distribuitorii ASUS
Preț: 991 USD (fără TVA)

Logitech G15 Gaming Keyboard



După un titlu atât de sugestiv, nu cred că e cazul să mai insist asupra semnificației acestuia, așa că voi intra direct în pâine. Pentru a se deosebi de alte tastaturi botezate sau chiar create special pentru jucători, cei de la Logitech au dorit să includă în acest model G15 câteva aspecte cu totul și cu totul speciale. Primul lucru care pe toți îi poate lăsa cu gura căscată este ecranul LCD inclus. Pe acesta pot fi afișate informații vitale chiar în timpul jocurilor. Bineînțeles, pentru a le obține, trebuie să instalăm o mică aplicație, care printre altele ne permite să ne programăm și cele 18 taste „G” extrem de utile în simulatoarele de zbor de exemplu. Pentru cei care obișnuiesc să lucreze sau să se joace în camere slab iluminate, G15 dispune de backlight pentru fiecare tastă în parte. Pentru a crea o ambianță foarte propice jocului, există posibilitatea de a regla și intensitatea acestor luminițe albăstrui. Ca un extra feature, G15 dispune și de două porturi USB extrem de utile.

Denumire: G15 Gaming Keyboard
Gen: Infailibilă
Producător: Logitech
Ofertant: Ultra PRO Computers
Telefon: 031-402.22.82
Preț: 78 EURO (fără TVA)

HP DVD 840e Lightscribe



Printre cele mai recente produse ieșite de pe linia de producție a laboratoarelor HP se numără și această unitate DVD±RW externă. Spre deosebire de modelele „interne" de unități optice, cea în cauză este mult mai silențioasă și foarte deșteaptă. HP 840e se descurcă excelent când vine vorba să scrie DVD-uri simple sau double layer. La capitolul cifre notăm 16x pentru DVD+R, 8x pentru DVD-R și 4x pentru DVD+RW. Deși au încercat mulți, se pare că doar celor de la HP le-a ieșit cel mai bine. Mulțumită tehnologiei Lightscribe, aceste unități optice sunt capabile să „deseneze" etichete grafice pe cealaltă parte a discurilor. Din păcate, se pot realiza doar pe discurile compatibile cu această tehnologie. Oricum, sperăm ca în scurt timp cantitatea acestora să fie destul de mare pentru a avea DVD-uri ușor de recunoscut.

Denumire: 840e Lightscribe
Gen: Ușor de plimbat de la PC la PC
Producător: HP
Ofertant: Distribuitorii HP

SMC EZ Stream Wireless Audio Adapter



De mult timp nu am mai fost atât de încântat de vreo soluție de rețelistică, așa ca de acest dispozitiv de la SMC. La prima vedere, pare a fi o cutiuță cu un ecran LCD și doi conectori. În realitate, este mai mult decât atât. În interiorul acestei cutiuțe se găsesc un mic procesor și un modul wireless cu ajutorul căruia vă puteți conecta „cutiuța" la rețeaua voastră wireless. Odată realizat acest lucru, treceți la configurarea parametrilor rețelei: adresa IP, gateway, DNS-uri etc. Ei bine, din momentul în care mica noastră bijuterie simte miros de internet, își updatează automat lista cu posturi de radio transmise pe internet și e gata să vi le ofere spre ascultare. Tot ce aveți de făcut este să conectați dispozitivul la orice sistem audio din incinta locuinței voastre și din acel moment vă puteți bucura de o sumedenie de posturi de radio de toate genurile și din toată lumea. De asemenea, cu ajutorul unei aplicații ce însoțește produsul puteți asculta melodiile preferate de pe orice PC din locuință. SMC EZ Stream este capabil să redea melodii codate în format MP3 sau WMA până la un bitrate de maximum 320 kbps.

Denumire: SMCWAA-B EU
Gen: Gata cu sârmăraia în exces
Producător: SMC
Ofertant: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: N/A

Logitech G7 Laser Cordless Mouse



Și la acest capitol cei de la Logitech s-au întrecut pe ei înșiși; seria câștigătoare este completată de acest mouse excepțional. După specificațiile pe care le are, vă spun din start că nu este pentru oricine. Dacă nu vă considerați ca făcând parte din segmentul de gameri profesioniști, nici nu mai are rost să îl căutați. Mouse-ul dispune ca dotări standard de un senzor laser ce îi permite să atingă incredibila valoare de 2000 dpi. Acest lucru înseamnă că cea mai fină mișcare a mâinii vă poate fi fatală într-un shooter dacă nu sunteți „pe val". Marea problemă a mouse-urilor fără fir are în sfârșit aici o rezolvare: soluția vine împreună cu cel de-al doilea acumulator inclus. În acest fel nu trebuie să vă mai faceți griji decât atunci când s-a golit încărcătorul de gloanțe. Cum nu puteam să închei decât cu alte cuvinte de laudă, acestea vor fi legate de designul său. Eu nu m-am mai putut dezlipi de el, mi se potrivește ca o mănușă.

Denumire: G7 Laser Cordless Mouse
Gen: Punct ochit, punct lovit
Producător: Logitech
Ofertant: Ultra PRO Computers
Telefon: 031-402.22.82
Preț: 98 EURO (fără TVA)

BenQ E520



Contrar celor spuse de unii, există pe piață și camere foto foarte bune la prețuri foarte rezonabile, ce sunt realizate de companii mai puțin prestigioase în acest domeniu. Pentru aceia dintre noi care folosesc setările „manuale" din an în Paști și totuși doresc să își păstreze amintirile plăcute din diverse vacanțe există și astfel de dispozitive. BenQ E520 este o cameră foto digitală ce dispune de un senzor CCD de 5 megapixeli și de un zoom optic de 3x. Aparatul în sine este o bijuterie tehnologică. Pe cât este de mic și elegant, pe atât de mare este ecranul LCD din dotare. Cine a mai avut de-a face până acum cu o cameră foto va rămâne plăcut surprins de dimensiunea și de calitatea acestui ecran. Cuvinte de bine se pot spune atât despre imaginile realizate, cât și despre filmulețele în format VGA. Cu siguranță, cei 32 MB de memorie internă nu vor fi niciodată suficienți, însă există posibilitatea de extindere cu carduri de memorie. Indiferent de situație sau de eveniment, de fotografiile făcute cu această cameră foto vă puteți bucura mult timp.

Denumire: E520
Gen: Slim, ușor, elegant
Producător: BenQ
Ofertant: Partenerii BenQ
Preț: 130 EURO (fără TVA)

SimpleTech SimpleShare Storage Server



Despre soluții de stocare și împărțire de fișiere într-o anumită rețea de calculatoare am mai vorbit. De această dată, cu soluția de la SimpleTech lucrurile stau mult mai simplu. SimpleShare este un dispozitiv de tip NAS (Network Attached Storage) ce rulează un sistem de operare propriu, poate stoca orice tip de date pe un hard disk și poate fi atașat în orice fel de rețea. În cazul acesta, avem la dispoziție 250 GB ce pot fi folosiți după bunul nostru plac. Interesant este modul cum producătorii au pus problema managementului. Grație sistemului său de operare, configurarea acestui dispozitiv este o joacă de copii. Nu tu comenzi complicate, nu tu mesaje indescifrabile. Din două mișcări și trei clicuri treaba este ca și rezolvată. Se pot crea directoare, se poate garanta accesul doar anumitor utilizatori, exact ca pe un server profesional. Portul USB 2.0 inclus poate fi folosit atât pentru a partaja o eventuală imprimantă, cât și pentru a extinde capacitatea de stocare a dispozitivului.

Denumire: SimpleShare Storage Server
Gen: Foarte bun și pentru backup-uri
Producător: SimpleTech
Ofertant: IT Works Distribuție
Telefon: 021-222.67.15
Preț: 404 EURO (fără TVA)

Logitech QuickCam Sphere



În sfârșit, pare a se întâmpla câte ceva și în segmentul webcam-urilor. Până acum am tot asistat cuminți la fiecare pas făcut de către acestea cu viteza melcului nebun. Ba mai apare câte un butonaș minunat, ba se mai schimbă puțintel sistemul de prindere, un microfon pe ici-colo, câte un sfert de megapixel în plus la altele și tot așa. În această perioadă, cei de la Logitech și-au luat inima în dinți și au lansat pe piață un model de webcam cu totul deosebit. Datorită formei lui sferice, acesta nu mai necesită efortul de a-l muta pe birou mai sus sau mai într-o parte de fiecare dată când vă schimbați poziția în fotoliu. Dispune și de câteva motorașe ce îi permit să facă mișcări de sus-jos, stânga-dreapta automat. Dacă activați opțiunea „face tracking", vă urmărește fiecare mișcare pe care o faceți. Bineînțeles, uneori mai apar mici inadvertențe, însă camera poate fi readusă foarte simplu pe linia de „plutire" cu ajutorul unei telecomenzi software.



Denumire: QuickCam Sphere
Gen: Micul spion
Producător: Logitech
Ofertant: Elsaco Electronic
Telefon: 021-336.48.89
Preț: 115 EURO (fără TVA)

■ **BogdanS**



Surround pentru home cinema

Continuând mica noastră aventură printre meandrele Home Cinema-ului, constatăm că epoca filmului mut a apus de ceva timp și că la ora actuală și sunetul constituie un element foarte important în compoziția unui sistem pentru cinematograful de acasă. În acest caz, după lungi dezbateri și negocieri, am ajuns la concluzia că minimul necesar pentru un sistem audio pentru cinematografie și jocuri trebuie să fie în configurație 5.1, adică 5 sateliți și 1 subwoofer. Amplasarea sateliților se poate face oricum vă trece prin cap, însa cea mai bună variantă este cea clasică: doi în față, unu în centru și doi în spate. Poziționarea subwoofer-ului care se ocupă de frecvențele joase este mai delicată. Fiind piesa cea mai mare și cea mai „bătăioasă" dintr-un sistem audio, nu este recomandat să îl așezăm după un colț sau lângă un șifonier pentru simplul motiv că ocupă prea mult spațiu și trebuie pitit pe undeva să nu se împiedice bunica de el. Amplasarea lui ține și de tipul de cameră în care va fi montat. O cameră foarte încărcată cu fotolii, canapele, dulapuri, mese și multe alte piese de mobilier poate afecta considerabil calitatea frecvențelor redate de acesta. Foarte multă lume se plânge că la o distanță de un metru subwoofer-ul se aude de zici că ar face găuri în podea, iar la cinci metri de acesta abia dacă se mai simte ceva din frecvențele joase. La fel ca și lumina, sunetele sunt reflectate sau absorbite de orice obstacol din cale. Noi am poziționat subwoofer-ul undeva în lateral între canapea și ecran. Între cele două delimitări, nu a existat nici un obstacol, așa că sunetul a putut pătrunde în urechiușe nestingherit.

Afirmația lu' Dimmu

5 sateliți + 1 subwoofer

Pentru testare ne-am propus să mergem doar pe varianta de sonorizare 5.1 deoarece, după cum am mai spus, este minimul necesar pentru a realiza un surround corect, iar în comparație cu alte sisteme audio de tip 6.1 sau 7.1 cele cu doar cinci sateliți pot fi puțin defavorizate. Așadar, sursa semnalului audio pe care am folosit-o a fost redată de nimic altceva decât de o placă de sunet Creative Sound Blaster X-Fi Platinum Edition. Toți parametrii plăcii de sunet au fost identici pentru fiecare sistem în parte, nu s-a apelat sub nici o formă la egalizator sau la alte efecte pe care placa de sunet le punea la dispoziție. Materialul de test a fost compus dintr-o secvență de bătălie din filmul The Lord of the Rings (The Return of the King), câteva scene pline de suspans din jocul F.E.A.R., câteva sample-uri redate de pe DVD-ul audio ce a însoțit această placă de sunet, plus o gașcă întreagă de melodii în format MP3 codate în diverse bitrate-uri de la 128 la 1.100 kbps, testul încheindu-se cu câteva sample-uri speciale pentru testarea subwoofer-ului. În nota finală, ponderea performanței a fost de 85%, restul fiind completat de 10% pentru dotări și 5% pentru documentație. Ei bine, concluziile au fost trase, urechile ciulite, vecinii exasperați, nu vă rămâne altceva decât să faceți rost de cele mai tari filme și jocuri. Ne auzim data viitoare!!!



■ BogdanS

Logitech Z-5500 Digital



Care dintre voi își mai amintește de seria de boxe z680 cu care dărâmai și pereții dacă voiai? Ei bine, acele vremuri nu s-au încheiat. Ba dimpotrivă. În acest an, cei de la Logitech defilează și mai țanțoși. Noua serie Z-5500 Digital este de-a dreptul incredibilă. Ea este formată din cinci sateliți, incluzându-l și pe cel central, un subwoofer impresionant, un controller elegant și o telecomandă wireless. Spre deosebire de multe alte sisteme audio, cel în cauză dispune de decodor Dolby Digital, Dolby Pro Logic II și DTS. Avantajul oferit de acest decodor iese mai bine în evidență în momentul în care doriți să conectați sistemul audio la un DVD player stand alone deoarece întreaga activitate audio este automat procesată de către acesta. Sigura condiție este ca legătura între cele două dispozitive să se realizeze fie prin intermediul unui cablu coaxial, fie printr-unul de fibră optică. Suportul metalic al sateliților poate fi rotit astfel încât aceștia să poată fi poziționați pe un plan orizontal sau pe unul vertical. Cei de la Logitech afirmă că Z-5500 Digital este capabil să ofere o putere de peste 500 de wați. Aceștia au fost împărțiți astfel: 62 de wați pe fiecare satelit, 69 de wați doar pe satelitul central și restul de 188 de wați pe subwoofer. Puține chestii aș avea de reproșat acestui sistem audio, dar în comparație cu câte plusuri are, micile deficiențe pur și simplu dispar.

Nota LEVEL: 92,74

Ofertant: Ultra PRO Computers

Preț: 401 EURO (fără TVA)

LOC	1	2	3
Denumire	Logitech Z-5500 Digital	Philips MMS460	Creative Inspire T6060
Ofertant	UltraPRO Computers	Tornado Sistems	Flamingo Computers
Telefon	0314-02.22.82	021-2067777	021-2225041
Preț (EURO - fără TVA)	401	94	97
Caracteristici / dotare			
Ieșire pentru căști	DA	NU	DA
Număr intrări analogice auxiliare	2	0	1
Intrare SP/DIF coaxial	DA	NU	NU
Intrare SP/DIF optic	DA	NU	NU
Cabluri incluse			
Conectare directă	NU	NU	NU
Jack-Jack	DA	DA	DA
Jack-RCA	NU	NU	NU
RCA-RCA	NU	NU	NU
Adaptor Jack	NU	NU	NU
Caracteristici			
Putere RMS (wați)	505	160	72
Răspuns în frecvență (declarat)	33Hz ~ 20 Khz	20Hz ~ 20 Khz	40Hz ~ 20 Khz
Control volum general	DA	DA	DA
Control volum sateliți	DA	NU	NU
Control volum subwoofer	DA	DA	DA
Control joase/înalte	NU	NU	NU
Funcție Mute	DA	NU	NU
Selectarea intrărilor	DA	NU	NU
Telecomandă	DA	NU	NU
Puncte suplimentare	10	5	5
Material sateliți	Plastic	Plastic	Plastic
Material subwoofer	Lemn	Lemn	Lemn
Afișaj LCD	DA	NU	NU
Evaluare			
Notă audiție filme	10	6	7
Notă audiție muzică	10	8	8
Notă audiție jocuri	10	7	7
Nota audiție volum ridicat	8	7	4
Notă calitatea construcției	10	10	9
Notă design	10	9	7
Rezultate			
Nota finală dotare	57,14	18,18	24,49
Nota finală documentație	10	10	10
Nota finală performanță	96,50	78,00	70,50
Nota LEVEL	92,74	73,12	67,37

Creative Inspire T6060



Special pentru filme și jocuri. Așa este prezentat cel mai recent model de boxe 5.1 de la Creative. Seria Inspire a fost întotdeauna considerată cel mai „arătos" membru al familiei Creative, iar T6060 nu face nici el excepție de la această regulă. Creative Inspire T6060 debordează de o eleganță ieșită din comun pe care până acum cei de la Creative nu prea au avut curajul să o afișeze. Sateliții săi sunt o adevărată operă de artă. Modul în care sunt „desenați", implementarea celor două speaker-e pot da o notă de eleganță incintei în care sunt instalați. Din păcate, subwoofer-ul este puțin cam mic: atât ca putere, cât și din punct de vedere al dimensiunilor. Va trebui să compensați acest neajuns cu ajutorul unui egalizator. Telecomanda, căci Inspire T6060 știe și așa ceva, este una cu fir. Pe ea se găsesc două potențiometre pentru volum, respectiv bass. Deși sunt extrem de utile, foarte mulți competitori nu le au. Vorbim despre conectorul pentru căști și despre cel cu funcție de intrare auxiliară. În cazul nostru, pe aceeași telecomandă există și aceste facilități. Dacă aveți vreun MP3 la îndemână, nu trebuie decât să îl conectați la conectorul aferent și vă puteți bucura de o audiție deosebită fără a mai fi necesar să porniți PC-ul.

Nota LEVEL: 67,37
Ofertant: Flamingo Computers
Preț: 97 EURO (fără TVA)

LOC	4	5	6
Denumire	Genius GHT-S200	Hercules XPS 5.101	Empire R451
Ofertant	UltraPRO Computers	Ubisoft Romania	IT Direct
Telefon	0314-02.22.82	0215690600	021-3205462
Preț (EURO - fără TVA)	262	99	93,5
Caracteristici / dotare			
Ieșire pentru căști	DA	DA	NU
Număr intrări analogice auxiliare	2	1	0
Intrare SP/DIF coaxial	NU	NU	NU
Intrare SP/DIF optic	NU	NU	NU
Cablùri incluse			
Conectare directă	NU	NU	NU
Jack-Jack	DA	NU	DA
Jack-RCA	DA	DA	DA
RCA-RCA	NU	DA	DA
Adaptor Jack	NU	DA	DA
Caracteristici			
Putere RMS (wați)	200	90	60
Răspuns în frecvență (declarat)	33Hz ~ 20 Khz	30Hz ~ 20 Khz	42Hz ~ 20 Khz
Control volum general	DA	DA	DA
Control volum sateliți	DA	DA	DA
Control volum subwoofer	DA	DA	DA
Control joase/înalte	NU	NU	NU
Funcție Mute	DA	DA	NU
Selectarea intrărilor	DA	DA	NU
Telecomandă	DA	DA	NU
Puncte suplimentare	3	4	6
Material sateliți	Plastic	Plastic	Lemn
Material subwoofer	Lemn	Lemn	Lemn
Afișaj LCD	DA	NU	NU
Evaluare			
Notă audiție filme	6	5	5
Notă audiție muzică	7	6	5
Notă audiție jocuri	6	6	6
Nota audiție volum ridicat	6	5	7
Notă calitatea construcției	8	9	8
Notă design	9	8	6
Rezultate			
Nota finală dotare	46,17	43,23	27,23
Nota finală documentație	7,5	10	7,5
Nota finală performanță	68,75	64,50	62,25
Nota LEVEL	**66,80**	**64,15**	**59,39**

Empire R451

Se pare că micuța companie italiană Empire are un cuvânt de spus și la acest capitol. Prezența sa în comparativ cu acest model de boxe pare a fi o alegere destul de bună. R451 e un sistem 5.1 destul de reușit, care nu dă pe dinafară de tehnologie, dar câștigă puncte suplimentare la secțiunea bun gust. Arată destul de bine, atât incinta sateliților, cât și cea a subwoofer-ului sunt făcute din material lemnos, iar la un volum mai mare, difuzoarele nu au tendința de a bârâi sau de a-ți băga forțat pe ureche zgomote enervante care să te facă să urci pe pereți. R451 este un sistem potrivit pentru cei care din păcate au vecini care stau mai tot timpul acasă și obișnuiesc să bată în țevi la cel mai mic zgomot pe care îl aud. Subwoofer-ul din „schemă" are fericirea de a fi dotat și cu trei butonașe numai bune pentru reglarea puterii basului, a sateliților și, nu în cele din urmă, a volumului general. E puțin cam complicat să le butonezi în fiecare zi, mai ales că de obicei subwoofer-ul se poziționează undeva jos după un birou. Nu uitați totuși că există și tastaturi multimedia care vă pot scăpa de această gimnastică zilnică obligatorie.



Nota LEVEL: 59,39
Ofertant: IT Direct
Preț: 93,5 EURO (fără TVA)

LOC	7	8	9
Denumire	Altec Lansing VS-3151R	Miyako A-858CEV	Enkor H5123
Ofertant	Skin Media	DECK Computers	Quartz Computer
Telefon	021-3168200	021-4343400	021-3169663
Preț (EURO - fără TVA)	99	71	62
Caracteristici / dotare			
Ieșire pentru căști	DA	NU	NU
Număr intrări analogice auxiliare	0	1	1
Intrare SP/DIF coaxial	NU	NU	NU
Intrare SP/DIF optic	NU	NU	NU
Cabluri incluse			
Conectare directă	DA	NU	NU
Jack-Jack	NU	DA	NU
Jack-RCA	NU	DA	DA
RCA-RCA	NU	DA	DA
Adaptor Jack	NU	DA	NU
Caracteristici			
Putere RMS (wați)	50	90	75
Răspuns în frecvență (declarat)	40Hz ~ 20 Khz	40Hz ~ 20 Khz	40Hz ~ 20 Khz
Control volum general	DA	DA	DA
Control volum sateliți	DA	DA	DA
Control volum subwoofer	DA	DA	DA
Control joase/înalte	NU	DA	NU
Funcție Mute	NU	DA	DA
Selectarea intrărilor	NU	DA	DA
Telecomandă	DA	DA	DA
Puncte suplimentare	3	6	4
Material sateliți	Plastic	Plastic	Lemn
Material subwoofer	Lemn	Lemn	Lemn
Afișaj LCD	NU	DA	NU
Evaluare			
Notă audiție filme	4	4	4
Notă audiție muzică	5	3	4
Notă audiție jocuri	4	3	5
Nota audiție volum ridicat	4	7	3
Notă calitatea construcției	9	8	9
Notă design	7	7	6
Rezultate			
Nota finală dotare	25,71	53,71	33,56
Nota finală documentație	10	5	7,5
Nota finală performanță	54,75	52,75	52,00
Nota LEVEL	**54,11**	**52,71**	**51,31**

Mai multe aplicații simultan. Mai multe abilități.



Ultra GRAPHICS

Procesorul Intel® Pentium® 4 cu Tehnologie Hyper-Threading şi sistemul Ultra Graphics oferă mai multă putere calculatorului pentru a te distra şi a face mai mult.

Placă de bază:	Gigabyte 8I915P DuoPro Socket LGA775 chipset 915P
Procesor:	Intel® Pentium® 4 640 cu tehnologie Hyper Threading 3,2 GHz, 2 MB L2 Cache, FSB 800 MHz
Memorie:	512/400 MB
HDD:	120 GB SATA
FDD:	3.5" NEC
Unitate optică:	DVD Rewritable
Placă video:	PCIe Gigabyte Radeon X300SE, 128 MB
Placă de sunet:	onboard
Placă de rețea:	onboard
Carcasă:	ATX
Software:	licență BitDefender
Sistem de operare:	Linux

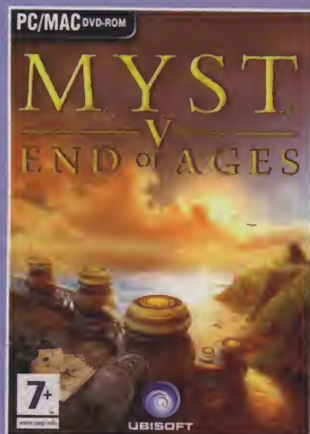
Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare
www.ultrapro.ro





CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă jocul Myst V: End of Ages



Care este site-ul oficial al jocului Splinter Cell 4?

a. www.bewaresamfisher.com/uk/ ■

b. www.samfisher.com ■

c. www.splinter4.com ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în rubrica de Ştiri din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 ianuarie 2006.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă un set Internet Phone Kit



Care este data oficială de lansare a jocului Splinter Cell 4?

a. iarna 2005 ■

b. iarna 2006 ■

c. primăvara 2006 ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în rubrica de Ştiri din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 ianuarie 2006.



CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă unul din cele 5 DVD-uri cu filmul The Cookout – Prietene, te-ai ars!



Ce gen de film este The Cookout – Prietene, te-ai ars!?

a. Comedie ■

b. Dramă ■

c. Thriller ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre filmul The Cookout – Prietene, te-ai ars! din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 ianuarie 2006.

GET MOBILE

Motorola RAZR V3i



Nu trebuie să vă îngrijorați. Nu este vorba de vreo prescurtare de la un motor nou de șalupă sau de la un sistem nou de zbor în spațiu. RAZR V3i este denumirea celui mai nou produs ieșit pe porțile Motorola. Fără prea multe ocolișuri, vă spun că acest telefon a fost proiectat astfel încât să poată fi utilizat oriunde pe glob. Zic acest lucru deoarece, conform specificațiilor Motorola, RAZR V3i este compatibil cu orice rețea GSM ce funcționează pe standardele 850, 900, 1800 și 1900. În acest caz, tot ce aveți de făcut este să vă activați serviciul de roaming și oriunde v-ați afla în lumea asta veți fi tot timpul în legătură cu cei dragi. După părerea mea, designul acestui terminal mobil este foarte reușit. Din combinația de materiale folosite și diversele nuanțe albăstrui rezultă un aspect futuristic foarte elegant.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	98 x 53 x 14 mm
Greutate:	95 g
Display 1:	TFT – 256.000 culori
Rezoluție Display 1:	240 x 320 pixeli
Display 2:	CSTN – 65.000 culori
Rezoluție Display 2:	96 x 80 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 800 mAh
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A

Pe lângă posibilitățile de a reda clipuri MPEG4 și de a face fotografii la rezoluții maxime de 1280 x 960 de pixeli, RAZR V3i este compatibil și cu tot ceea ce înseamnă Apple iTunes. 

Nokia N90



Sincer să fiu, sunt impresionat de acest produs Nokia. N90 este deschizătorul unui nou drum în ceea ce privește smartphone-urile. A păstrat tot ce a fost bun până acum, iar micile probleme, erori sau alte neajunsuri ale predecesorilor săi au fost reparate și optimizate. Diferența dintre N90 și alte telefoane din aceeași categorie este reprezentată de design. Modul în care se deschide, posibilitatea de a fotografia în cele mai trăsnite și mai ciudate poziții, opțiunile pe care ni le oferă pentru petrecerea timpului liber sunt unele dintre cele mai năstrușnice de până acum. Deși sunt o grămadă de lucruri de spus despre acest telefon, de această dată voi insista asupra camerei foto. O idee foarte bună a fost aceea de a „separa" camera foto de restul telefonului. Acest lucru duce la creșterea gradului de libertate în a realiza fotografii. Calitatea imaginilor este mult îmbunătățită atât datorită celor 2 megapixeli, cât și lentilelor Carl Zeiss încorporate. Stocarea fotografiilor se poate face în memoria internă a telefonului și pe cardul RS-DV-MMC de 64 de MB primit la achiziționarea lui N90. 

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	112 x 51 x 24 mm
Greutate:	173 g
Display1:	TFT– 256.000 culori
Rezoluție Display:	352 x 416 pixeli
Display2:	TFT– 65.000 culori
Rezoluție Display:	128 x 128 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 760 mAh
Stand-by:	până la 290 de ore
Talk time:	maxim 3 ore
Ofertant:	vezi www.nokia.ro



BogdanS

Samsung P300

Oriunde ne-am uita și orice telefon mobil am avea, observăm că majoritatea dintre ele pun accentul în special pe funcțiile de cameră foto sau de player audio. Noul P300 de la Samsung dorește să vină în sprijinul celor care se lovesc la tot pasul de fel de fel de calcule matematice. Dacă ar fi să ne luăm după aspectul său, P300 pare mai degrabă a fi un calculator de buzunar cu funcții de telefon mobil. Pentru orice eventualitate, putem apela oricând și la camera foto încorporată de doar 1,3 megapixeli. Când ne e mai greu să scriem pe hârtie nu știu ce ecuație mai complicată, pur și simplu îi facem o poză și îi putem calcula rezultatul acasă. Din păcate, memoria internă nu este foarte încăpătoare, însă pentru câteva MP3-uri numai bune de luat la drum se găsește un colțișor. 

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	86 x 54 x 8,9 mm
Greutate:	65 g
Display:	TFT – 256.000 culori
Rezoluție Display:	176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A

Descoperă combinația perfectă de design și tehnologie





Flatron Artistic

L1940B
Diagonala: 19"
Strălucire: 250 cd/m^2
Contrast: 600:1
Timp de răspuns: 25ms
Unghi de vizibilitate: H: 178°, V: 178°

L1740B/L1740P
Diagonala: 17"
Strălucire: 250 cd/m^2 (L1740P: 300 cd/m^2)
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 12ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160°

Flatron UltraSlim

L1980Q/L1980U
Diagonala: 19"
Strălucire: 250 cd/m^2
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 8ms (L1980U: 12ms)
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160°

L1780Q/L1780U
Diagonala: 17"
Strălucire: 250 cd/m^2
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 8ms (L1780U: 12ms)
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160°

Artistic



L1720B/L1720P
Diagonala: 17"
Strălucire: 250 cd/m^2 (L1720P: 300 cd/m^2)
Contrast: 550:1
Timp de răspuns: 16ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 140°

L1520 B/L1520P
Diagonala: 15"
Strălucire: 250 cd/m^2 (L1520P: 300 cd/m^2)
Contrast: 400:1
Timp de răspuns: 25ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 140°

Style:



L1930S/L1930B
Diagonala: 19"
Strălucire: 250 cd/m^2
Contrast: 600:1
Timp de răspuns: 12ms
Unghi de vizibilitate: H: 178°, V: 178°

L1730S/L1730B/L1730P
Diagonala: 17"
Strălucire: 250 cd/m^2 (L1730P: 300 cd/m^2)
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 12ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160°

L1530S/L1530B/L1530P
Diagonala: 15"
Strălucire: 250 cd/m^2 (L1530P: 300 cd/m^2)
Contrast: 400:1
Timp de răspuns: 25ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 140°

Standard:



L1915S
Diagonala: 19"
Strălucire: 250 cd/m^2
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 12ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160°

L1715S
Diagonala: 17"
Strălucire: 250 cd/m^2
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 16ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160

L1515S
Diagonala: 15"
Strălucire: 250 cd/m^2
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 16ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160°

Standard:



L1950S-SN
Diagonala: 19"
Strălucire: 250 cd/m^2
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 12ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160°

L1750S-SN
Diagonala: 17"
Strălucire: 250 cd/m^2
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 12ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160°

HTTP://RO.LGE.COM
Toată gama de monitoare este disponibilă prin rețeaua de distribuitori autorizați LG Electronics

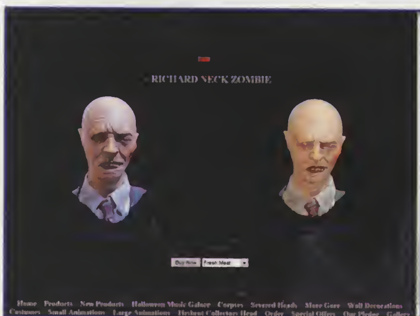
WWW.

My Pet Zombies

www.mypetzombies.com/

Ești singur și nu ai prieteni? Te plimbi toată ziua prin casă și nu ai cu cine vorbi? Ai vrea și tu să ieși la o bere, dar nu ai cu cine? Ei bine, te putem ajuta! Îți oferim un amic care nu cere mult, dar oferă enorm. Trebuie doar să ai grijă să-l hrănești cu câte un creier o dată la două zile și să ștergi dâra de sânge după el. În schimb, nu îți va comenta niciodată, va fi întotdeauna de acord cu tine și, cel mai bine, dacă se ia cineva de tine, poți să-l pui să-l mănânce.









South Park Studio

www.spstudio.linda.hosting-friends.de/spstudio.html

Mulțumesc pe această cale forumului LEVEL, de unde am preluat acest link. Mulțumesc de asemenea lui cioLAN, care a fost foarte entuziasmat de el, și lui Rzarectha, care mai face din când în când rost de episoade din South Park. Îi mulțumesc și lui brutalistu pentru creația lui și, nu în ultimul rând, vouă, fanilor mei.

Google Maps Risk

www.ashotoforangejuice.com/gmrisk.html

Locke are un joc de Risk la el acasă și-l ține pe dulap. Am jucat mai demult cu el, Lara și cioLAN, dar nu am avut spor. Acum, cineva s-a gândit că dacă tot s-a chinuit Google să facă harta lumii, de ce să nu o pună la treabă într-un mod original? Și așa a apărut jocul de Risk ce folosește Google Maps. Pe cine invadăm?





VR Quake 4

www.vrway.com/vr_q4/

Dacă v-a plăcut Quake 4 sau pur și simplu vreți să vedeți care e treaba cu jocul acesta, vă recomand să lăsați pozele la o parte și să intrați pe site-ul de față. O să găsiți nu simple screenshot-uri din joc, ci panorame care o să vă explice mai bine cum stă situația. Și nu uitați că site-ul nu se reduce numai la Quake 4, ci are panorame și din Battlefield 2 sau Half-Life 2.

■ Mitza





lifestyle

Prietene, te-ai ars!
The Cookout

Viața lui Todd Anderson se schimbă complet atunci când devine cel mai nou membru al echipei New Jersey Nets, fiind propus pentru NBA, ceea ce-i aduce un contract de 30 de milioane de dolari. Succesul peste noapte îi aduce și o nouă reședință într-un cartier select, unde toată lumea îl privește cu suspiciune. Vecinul său, judecătorul Crowley (Danny Glover), un republican conservator, și soția sa (Farrah Fawcett) se tem de tot ce-i mai rău. Queen Latifah, în rolul unui paznic excentric, este hotărâtă să-l înhațe dacă încalcă vreuna dintre regulile nescrise ale cartierului. Atunci



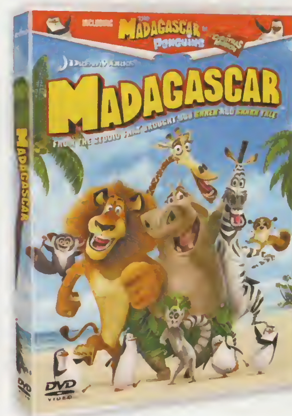
când Tom își invită familia și prietenii din copilărie la un grătar, haosul se va instala definitiv.

An:	2004
Gen:	Comedie
Distribuție:	Farrah Fawcett, Danny Glover, Queen Latifah, Jenifer Lewis
Regie:	Lance Rivera
Suport:	VHS, DVD
Compania:	NEW FILMS

Madagascar
Madagascar

Un leu vedetă a Grădinii Zoologice din New York, o zebră doritoare de aventură, o hipopotămiță mămoasă și o girafă ipohondră. Nu au nimic in comun și totuși sunt patru prieteni care pleacă să descopere lumea. Vor ajunge în Madagascar, alături de patru pinguini bine instruiți. Dar...

Madagascar, un film de animație produs de studiourile care ne-au adus Shrek și Shark Tale, DreamWorks. Ben Stiller, Chris Rock și Jada Pinkett Smith sunt vocile acestui film de animație care cu siguranță vă va



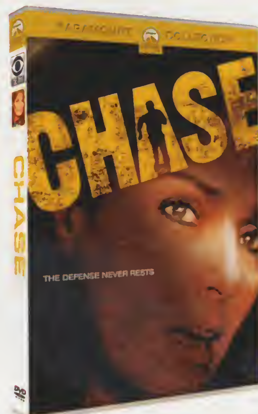
dispune. Regizorul Eric Darnell a semnat regia și pentru Antz / Furnicutze.

An:	2005
Gen:	Animație
Distribuție:	(voci) Ben Stiller, Chris Rock, David Schwimmer, Jada Pinkett Smith
Regie:	Eric Darnell, Tom McGrath
Suport:	VHS, DVD
Compania:	DREAMWORKS PICTURES

Apărarea
Chase

Jennifer O'Neill luptă împotriva unui oraș întreg în această saga plină de suspans a unei avocate hotărâte să facă dreptate cu orice preț.

Când mentorul ei mult iubit, judecătorul Pettitt (Richard Farnsworth, The Two Jakes) este ucis, avocata Sandy Albright (O'Neill) este pusă în situația agonizantă de a lua apărarea presupusului criminal. Dar, înainte ca suspectul – un muncitor imigrant care ar putea fi nevinovat – să ajungă în fața Curții, Sandy se trezește implicată într-o luptă pe viață și pe moarte cu un ajutor de șerif



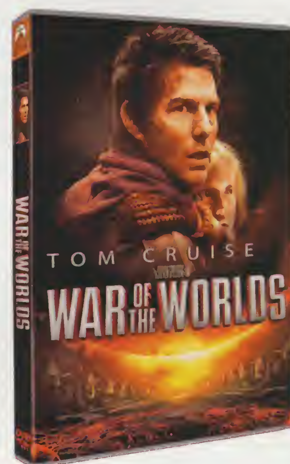
corupt și vigilent care nu va da înapoi de la nimic, nici măcar de la crimă cu sânge rece pentru a fi sigur că nici ea, nici clientul ei nu vor trăi să apuce ziua procesului!

An:	1985
Gen:	Dramă
Distribuție:	Jennifer O'Neill, Michael Parks, Robert S. Woods, Terence Knox
Regie:	Rod Holcomb
Suport:	DVD
Compania:	PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT

Războiul lumilor
War of the Worlds

O zi obișnuită devine o aventură neobișnuită și ea reprezintă prima lovitură a unui atac extraterestru catastrofic asupra Pământului. Ray (Tom Cruise), un tată normal, se zbate să-și salveze copiii de acest inamic fără milă și se antrenează într-o călătorie care-l va purta de-a lungul și de-a latul țării și-l va integra într-un flux de refugiați disperați. Aceștia fug din calea unei armate de extratereștri călare pe tripozi.

Dar oriunde ar fugi, nu există siguranță. Există numai voința lui Ray de a-și proteja familia.



An:	2005
Gen:	SF
Distribuție:	Tom Cruise, Dakota Fanning
Regie:	Steven Spielberg
Suport:	VHS, DVD
Compania:	PARAMOUNT PICTURES

Filmele sunt distribuite de EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-408.30.40


NON:STOP
ALARM



Monumentul fotbalistului necunoscut. **Imagine primită de la Bogdan.**



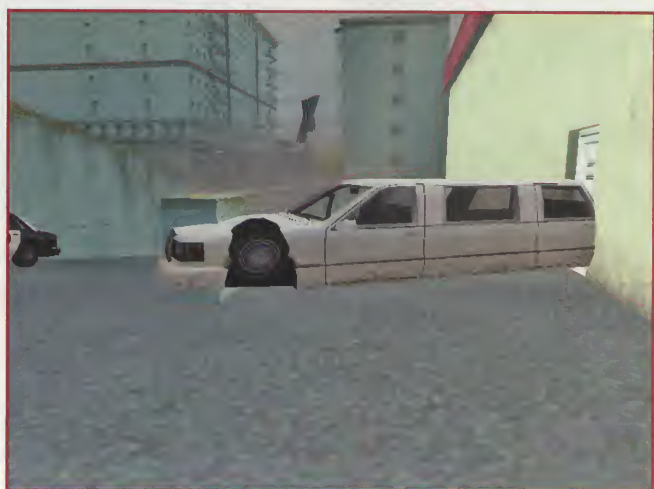
Pe cuvântul tău de fluieraș că nu-mi dai roșu după? **Imagine primită de la Bogdan.**


Sigur sunt costume antiglonț? **Imagine trimisă de Jaunty Snake.**


Foc fără apă nu se face. **Imagine primită de la <<$$aADaMM>>(REBORNED).**


În deschiderea masacrului, un număr de balet cu băieții de la „intervenții speciale". **Imagine primită de la Micuțu.**


Dacă tragi, mă sinucid! **Imagine primită de la Paul Prodan.**


Mai bine o băgăm în casă că pe aici se fură tot. **Imagine trimisă de Alexandru Leu.**

Câștigătorul din acest număr este Bogdan.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

Câştigătorii lunii octombrie

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Madden NFL 06 a fost câştigat de către Bălan Adrian din Vâlcea.

La concursul LEVEL împreună cu Ubisoft, jocul Cold Fear a fost câştigat de către Prejebeanu Adrian din Dolj.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Borbely Zoltan din Iaşi a câştigat un Thrustmaster Wireless Dual Trigger.

La concursul LEVEL împreună cu Top Quality Computers, Mihalache Mircea din Arad a câştigat o tastatură ZBoard + extensia Battlefield 2.

La concursul LEVEL împreună cu SCOP Computers, Ranete Albert Marian din Tulcea a câştigat un adaptor Bluetooth USB DBT120, Danciu Bogdan Dorian din Constanţa a câştigat un Router DI604, iar Ţucu Mihail din Argeş a câştigat un Mediacenter DSM320.

La concursul LEVEL împreună cu Euro Entertainment Enterprises, Asaftei Mihai Alexandru din Sibiu şi Dumitru Aurelian-Nicolae din Bucureşti au câştigat câte un DVD cu filmul Gladiatorul (Ediţie specială).

Câştigătorii sunt rugaţi să sune la redacţie: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.



Abonează-te și poți câștiga!



1 set de boxe Z5500



2 Joystick-uri Wingman Force 3D



Logitech®



1 kit Di Novo 2.0

1 telecomandă universală Harmony 885

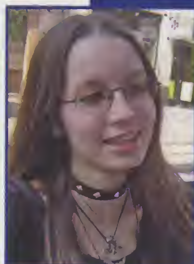


La fiecare abonament pe 12 luni oferim GRATUIT o şapcă LEVEL!



Abonează-te pe un an la LEVEL şi intri în cursă pentru a câştiga unul dintre aceste super premii. Câştigătorii vor fi anunțați în revista LEVEL din luna februarie 2006. Foloseşte talonul de la pagina 80!

Universitatea de gaming



Weeeeeeee!!!!! Tema pe luna aceasta a fost propusă de DoomHammer. Ar fi bine sau ar fi rău să existe o „Universitate de gaming", oricum v-ați imaginat voi așa ceva? De ce bine? De ce rău? Este o pierdere de timp să concepi jocuri? Dar să le joci? Considerați că în loc de a vă juca ați putea face ceva cu adevărat folositor pentru viața și cariera voastră? Ce influență au jocurile asupra omenirii și de ce? Cred că ați prins ideea.

Acum, explicația ieșirii isterice de la început este că LEVEL a ajuns la numărul 100!!! Ta tam ta taaaaaaaaaaam!!! La Mulți Ani! Să ne trăiască și să crească și mai mare! Și dacă tot am ajuns la acest moment „istoric", am vrea și noi să aflăm de la voi care este istoria voastră alături de LEVEL? Prin ce întâmplări ați trecut alături de noi în toți acești ani, ce v-a plăcut și ce nu. Ca întotdeauna, așteptăm scrisorile și urările de bine la chatroom@level.ro

■ **Akasha**

dan(the)

- în sfârșit un realist -

„În primul rând, cred că nu te-ai făcut foarte bine înțeleasă nepostând link direct către informația anterioară; mulți sunt atrași de *the easier dark side part* și probabil vor avea impresia că ar fi vorba despre o universitate de gameri (lucru care s-a și întâmplat, după cum vei vedea... dar nu a ieșit chiar așa rău).

Destul de departe de așa ceva – o asemenea instituție oferă posibilitatea specializării în domeniul programării, graficii - modelare și animație sau al producției și designului de jocuri.

Acum, dacă vă ține, băgați-vă, am mai atenuat un pic pericolul țepei pentru cei care se grăbesc să dea examenul în counter.

Cum să fie profii? Nice question și mult prea complexă pentru un răspuns exhaustiv. Ar fi bine să fie din *the field*, nu teoreticieni care n-au făcut niciodată nimic practic. Și să se schimbe des, având în vedere că domeniul e mult prea dinamic pentru a fi considerat competitiv stând deoparte și profesând. Ideal, aleși dintre cei care tocmai au terminat vreun proiect măreț și au nevoie de o mică pauză pentru relaxare și perspectivă.

Materiile ar trebui să fie cât mai multe și mai atomice per curs, cu posibilitatea studentului de a alege singur ce-l interesează cel mai mult. Cât mai diversificate și totuși cu posibilitatea de a alege un pachet focusat pe ceea ce îl va interesa. S-ar oferi astfel posibilitatea „rejucabilității" prin revenirea vechilor studenți pentru a mai „fura" câte ceva și din alte pachete pentru alte „specializări" în funcție de nevoi. A! De aici ideea de a putea termina cu mai multe diplome pe pachete diferite oricând dorești, fără să fie nevoie să-ți pierzi X ani în șir dacă îți apare o oportunitate de job între timp.

Excitant subiect, mă opresc aici ca să nu... devin boring."

DoomHammer

„Dear LEVEL,

Am vizionat trailer-ele jocurilor „Prey” și „Too Human”. Mi-am adus aminte de unul dintre trailer-ele jocului Warcraft III și de senzația pe care mi-a impus-o, halucinantă, aproape ca un drog. Acum însă totul este atât de evident... muzica din fundal, sincronizarea ei cu mișcările camerei, ale personajelor, simetria liniilor care se țes în fața privirilor mele... eu consider asta furt de buzunar sentimental (Uaaau! This was good...).

Și se aduce vorba de o „universitate” unde studenții să învețe să atenteze la buzunarul meu sentimental. Presupun că o astfel de instituție ar avea o sumedenie de secții (programare, grafică, marketing, cum să colorăm cutii? etc.) și ar trebui să aibă ca profesori... aici e problematic. Consider că oamenii valoroși într-un domeniu anume se țin departe de învățământ (asta se întâmplă mai mult la noi...). Ok, avem acele materii și oamenii instruiți care să le predea, totuși ce calificare vor avea absolvenții? Programator, grafician, manager? Păi la astea ajungi și fără diplomă de gamer. Consider că absolvenții unei astfel de universități vor fi licențiați în furt de sentimente. Vor avea cunoștințele necesare pentru a crea iluzii (adică jocuri) ce ne vor impresiona și ne vor face să cheltuim banii pe un produs... pe un produs de obicei inutil. Blizzard există și fără licențiați în gaming.

Departe de a spune că universitatea de gaming ar fi inutilă, dar (hehe... stai că mi-a venit o idee șmecheră) : Petru, puști pasionat de Starcraft își pune toată familia în cap pentru că vrea să ajungă gamer profesionist. Are talent la desen. Termină universitatea, ajunge angajat la, uhm, #gamez fuk laif, inc.#, ca mulții alții. Industria devine o sursă uriașă de venit (nu că nu ar fi deja) și cu cât ea crește, cu atât mai multe vieți sunt mai mult sau mai puțin ratate (da, și eu mă joc la calculator și consider că fiecare clipă petrecută jucându-mă este o perversă pierdere de timp (crudul adevăr... e ca și când ai încerca să te lași de țigări)).Talentul ar trebui canalizat într-o altă direcție. Cine vrea să facă jocuri nu are decât, dar de aici și până la o astfel de instituție gen „Tâlhari fără frontiere” e cale lungă. Ce sentiment ai oare când, pensionar bogat fiind, în ultimele clipe, faci o retrospectivă a realizărilor tale? Am făcut jocuri. Este acest lucru suficient pentru a-ți asigura nemurirea (as in: remember x, the producer of game y?). Mă rog, argumentul ăsta e discutabil căci dacă se duce naibii omenirea, s-a dus și veșnica pomenire.

Love and happiness(!?) (Amin).”

Ena Ceo

„Salut LEVEL și salut Akasha! Interesantă tema asta: o universitate de gaming. Ce frumos ar fi... fără să fii sâcâit „mai lasă calculatorul și mai învață” – „dar mi-am învățat!” – „atunci învață pentru poimâine!” - căci acum chiar vei învăța pentru „școală”. Universitatea de gaming ar trebui să fie formată din două clădiri principale. Una să conțină sălile de clasă, service-ul de calculatoare, o bibliotecă foarte mare și o cameră cu „materie” (adică CD-uri și DVD-uri cu jocuri). Cea de-a doua clădire ar trebui să conțină o cantină pentru gamerii înfometați și un dormitor unde să doarmă gamerii care studiază acolo (că obosești după atâta timp de învățat cu calculatorul). Acum să trecem la materia care se va preda. În primul rând, un gamer trebuie să știe mai multe limbi (pentru a se descurca mai bine în MMORPG-uri și în taberele organizate în alte țări). Ar trebui să se predea următoarele limbi străine: engleza,franceza și poate germana (sunt curioasă cum ai făcut această selecție). În al doilea rând, un gamer trebuie să știe la rândul lui să programeze cât de puțin, deci trebuie făcute și clase de matematică/informatică, în care gamerii să fie instruiți în „misterele” Pascalului (nu reușesc să înțeleg cum i-ar ajuta Pascalul), Basicului și altele. Pe lângă acestea, gamerul trebuie să știe să se coordoneze cu semenii, deci să facă măcar câte două clase de română pe săptămână (să se coordoneze?! ce legătură are româna?). Orarul nu trebuie să fie prea plin și nu trebuie date multe teme deoarece gamerul obosește repede și are nevoie de odihnă. Orele ar trebui să înceapă la ora 9 dimineața, nici prea târziu, nici prea devreme, și să se termine pe la 4-5 seara (Uau! Ăsta e un orar nu prea plin?). În ceea ce privește profesorii, ei trebuie să fie gameri educați (să dea examen la bunele maniere în societate și protocol instituțional?), cu experiență largă în toate domeniile de IT&C, care să-i înțeleagă pe gamerii tineri și fără experiență. În primele săptămâni, toți gamerii vor fi instruiți cum să nu fie n00bi (FOARTE IMPORTANT!!! Bine punctat.). Li se vor explica reguli tipice ale forumurilor, li se va arăta cum să nu fie enervanți, cum să respecte aceste reguli... ce mai... lucruri elementare de bună purtare. Apoi, când gamerii vor trece în al doilea semestru, ei vor învăța toate genurile de jocuri și tipicalitățile (există cuvântul ăsta?) acestora și vor analiza pe rând câte un joc consacrat din fiecare gen. Spre sfârșitul primului an, ei vor învăța lucrurile elementare de programare. Apoi, examenul va consta în trei probe: o probă orală (în care gamerul va trebui să caracterizeze un gen și apoi un joc aparținând acelui gen), o probă practică (în care gamerul va trebui să programeze ceva în Pascal (cred că te obsedează) sau în Basic sau să scrie ceva în cod HTML) și apoi o altă probă, aceasta depinzând de masteratul pe care va vrea să îl dea (să înțeleg că trecem peste diploma de licență). De exemplu, dacă vrea să devină un împătimit al multiplayer-ului, va trebui să dea un test de Counter-Strike sau alt joc cam la fel, la alegerea lui, în care să își demonstreze abilitățile de coechipier sau lider. Apoi, depinzând de ce profil și-a ales fiecare gamer, va studia în continuare acel profil.”

Alin Ștefan Rautoiu

- live -

“Era o zi înnourată de vară. Stăteam în fața terminalului holografic (primit de la părinți că am luat Bac-ul) căutând locuri la o facultate pe Net. La un moment dat, privirea mi-a căzut pe un link: www.leveluniversity.ro (pentru cei care nu știu, LEVEL a fost cea mai reușită revistă de gaming din toate timpurile - părerea mea). Nerăbdător, intru pe site-ul respectiv. Pe „Introduction” apare următorul anunț:

„Te consideri un gamer desăvârșit. Crezi că ești imbatabil la Quake 6 sau WarCraft 9. Ei bine, nu ești. Acum serios, dacă ai terminat un liceu (preferabil de profil informatică), ai petrecut peste 12 ore pe zi în fața terminalului privat (sau comun pentru cei cu mai puțini bani), atunci când ar fi trebuit să tocești, iar cel mai important, nu știi la ce facultate să dai? Nu mai căuta. Vino la Universitatea de Gaming Level.” În fine, mai jos erau date folositoare și nefolositoare. Mai erau secțiuni despre cerințe, studii etc. Dar cea mai interesantă mi s-a părut secția despre părinții fondatori și despre lupta lor frenetică împotriva birocrației din IT&C. Chiar și după ce au rămas singuri

împotriva celor mulți și puternici, au continuat lupta pe două planuri: primul a fost relația cu publicul, iar al doilea a constat în atacuri surpriză asupra marilor companii (EA , Lucas Arts, Activision etc.), dar în cele din urmă au fost distruși de puterea birocrației. Aici am exagerat puțin... după ce au rămas singuri, s-au retras cu o primă frumușică, lăsând moștenire lumii această universitate. Peste câteva luni: Am ajuns la UGL. A trebuit să completez un formular ciudat pentru a fi repartizat:

„ 1.Ce crezi despre prețul la ouă?

2.Cine a fost președintele USA în 1992?

3.Câte cărți ai citit?

4.Câte degete ai la picioare?"

Mai erau multe, dar nu le mai țin minte. Colegii sunt de treabă, aparatura este destul de modernă, aveam chiar și stimulatoare neurologice, iar profii sunt destul de tineri și de treabă. Eu am trei cursuri anul acesta: Istoria jocurilor, Strategie, Aventură, plus unul opțional Programming. La Istoria Jocurilor am aflat despre jocuri extrem de vechi și trebuie să jucăm câte un „clasic" de la fiecare profil de joc. Eu am ales WarCraft I și Blood Witch. (Să nu mai pomenesc de grafică și de faptul că nici măcar nu puteau fi rulate pe Windows APE). La strategie întâi am studiat diferitele tipuri de strategie, cum diferă jocurile de la producător la producător, de la perioadă la perioadă etc. Întâi am început cu WarCraft 4, după care Red Alert 3, Age of Emires 5. Deocamdată am ajuns la Eroii în RTS. Cam la fel a fost și la Aventură, am jucat diferite jocuri mai vechi pentru a face diferența dintre ele. La Programming învățăm să folosim limbaje simple și învechite cum ar fi Visual Basic sau Fox. Peste alte câteva luni: Blestemată fii tu Kate și puzzle-urile tale stupid de grele. Am pierdut trei puncte la examen fiindcă nu am văzut unde să pun cheia în automatonul ăla idiot. La Strategie am luat 90, a durat cam mult să fac 20000 de gold când mă atacau orcii la WarCraft III (misiune custom) , iar la Istorie am făcut perfect. Dar am trecut anul. Abia aștept anul următor să mă iau de boboci și să joc jocuri adevărate."

Silver Reaver

„O universitate de gaming... Interesant subiect. Ar fi un loc grozav, nu ar trebui să te gândești că mergi la școală. Lași PC-ul acasă doar ca să vezi altul


Vom avea ținută obligatorie...

(dacă acea instituție se respectă și are un buget bine determinat). Materiile de bază ar fi matematica (nu știu cum ai putea realiza un joc fără cunoștințe geometrice), informatica la greu și eventual sportul, ca să nu explodeze creierele viitorilor producători. Da, și arta plastică, pentru imaginea de pe carcasa jocului, wallpapers, concept art etc. Dacă mi s-ar da un manual, aș învăța singur, dar și profesorii pot face umbră pământului, nu mă deranjează (hai, treacă de la tine...). Profesorii aceștia ar avea rolul de a-ți arăta niște șmecherii prin programe, să îți mărească viteza de învățare (în loc de 0,5 șmecherii/zi să meargă la 3-5 șmecherii/zi) - așa ai fi gata cu un program într-o săptămână. Ah!... și engleza ar mai trebui tocită la perfecțiune. Cel mai bun mod de a intra la „Games&Software University" este să îți pui pe un CD schițele pentru jocul pe care visezi să-l scoți pe piață! (eu am deja niște gânduri) și să dai și un test din ce știi să mâzgălești la mate și ce poți bolborosi la engleză (cât am vrut să nu scriu partea asta cu testele!!! - Akasha, te rog să nu ștergi ! (Nu șterg! Nu șterg! Vezi? N-am șters! Hihihi!)). Juriul va fi mulțumit și te va accepta dacă introduci un storyline beton. La sfârșitul studiilor, îți vei dezvălui marea capodoperă ce rulează numai pe plăci video mai sus de GeForce FX 6800. Prin urmare, vei stabili un contract cu EA sau Ubisoft. Dar pe mine nu prea mă interesează banii în cantități extreme (eh... acolo, vreo câteva milioane de euro...), eu vreau să fac artă... și faimă. De ce nu bagă LEVEL într-o lună în locul unui joc full un program de realizat grafice 3D?! (surse anonime ne informează că o să bage unul 4D când o să aibă DVD). Ar fi o idee bună, dacă redactorii vor ca jocurile de calitate să continue. În fața universității se va afla o statuie a lui Kain sau Raziel (sau Kain și Raziel hugging), să se vadă că gaming-ul este pe primul plan (asta ar inspira statuile lui Kain și Raziel?!?!). Frumos palat al gamerilor va fi clădirea aceasta (ca în povești a sunat a ta frază...). Pe pereți să fie pictate scene din jocurile clasice, să fie cabinete de RPG, FPS, Action, Adventure, simulatoare auto... Să se lanseze o parte din noutăți chiar aici, în locul în care tu ar trebui să îți mănânci nervii ca să-ți faci personajul (creat pentru jocul tău), &n! bsp (I am confused); ăla căruia îi zicem „erou" să ia de pe jos ruginitura aia de sabie - că numai nu vrea (I am confused again...). Se schimbă analiza textelor literare cu cea a storyline-ului și a atmosferei jocului. Operele lui Shakespeare vor fi date la o parte și studenții vor despica firul povestirii operelor de la CrystalDynamics sau Eidos Interactive. Cam atât. Nu mai pot aștepta până ce paginile revistei LEVEL vor lăuda viitorul joc produs de mine (Baftă!)."


... și laboratoare ultramoderne

talon de comandă LEVEL 12/05

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimţământul în mod expres şi neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate şi utilizate de aceasta în orice activităţi legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse şi servicii, în conformitate cu legislaţia în vigoare.

DA, doresc:

Revista	Preţ	Bucăţi	Total
CHIP SPECIAL FILME PE DVD	11 lei noi/ (110.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL REŢELE WIRELESS	10,5 lei noi/ (105.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL FOTO-VIDEO DIGITAL septembrie 2005	10 lei noi/ (100.000 lei/buc)		

NOU!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poştal / ordinul de plată nr.

Dacă aveţi probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteţi un e-mail pe adresa alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

talon de abonament LEVEL 12/05

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimţământul în mod expres şi neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate şi utilizate de aceasta în orice activităţi legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse şi servicii, în conformitate cu legislaţia în vigoare.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

Perioada	Preţ revistă	Preţ abonament
6 luni	~~810.000 lei/ 81 lei noi~~	500.000 lei/ 50 lei noi
12 luni	~~1620.000 lei/ 162 lei noi~~	900.000 lei/ 90 lei noi

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poştal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

La orice abonament pe 12 luni primeşti cadou o şapcă LEVEL!



talon de abonament

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

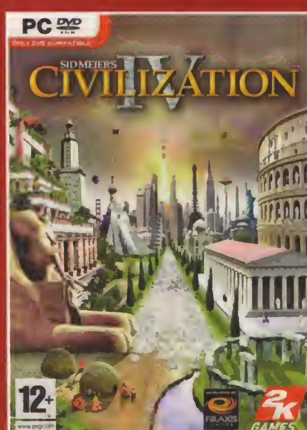
Pentru bugetari, plata se face în contul nr. RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

CONCURS LEVEL ŞI

best distribution

Câştigă jocul Sid Meier's Civilization IV



De cine este produs jocul Sid Meier's Civilization IV?

a. Sierra

b. Firaxis

c. Electronic Arts

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul Sid Meier's Civilization IV din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 ianuarie 2006.

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor-șef :
Mihai Sîrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda Rt., Veszprem, Ungaria.

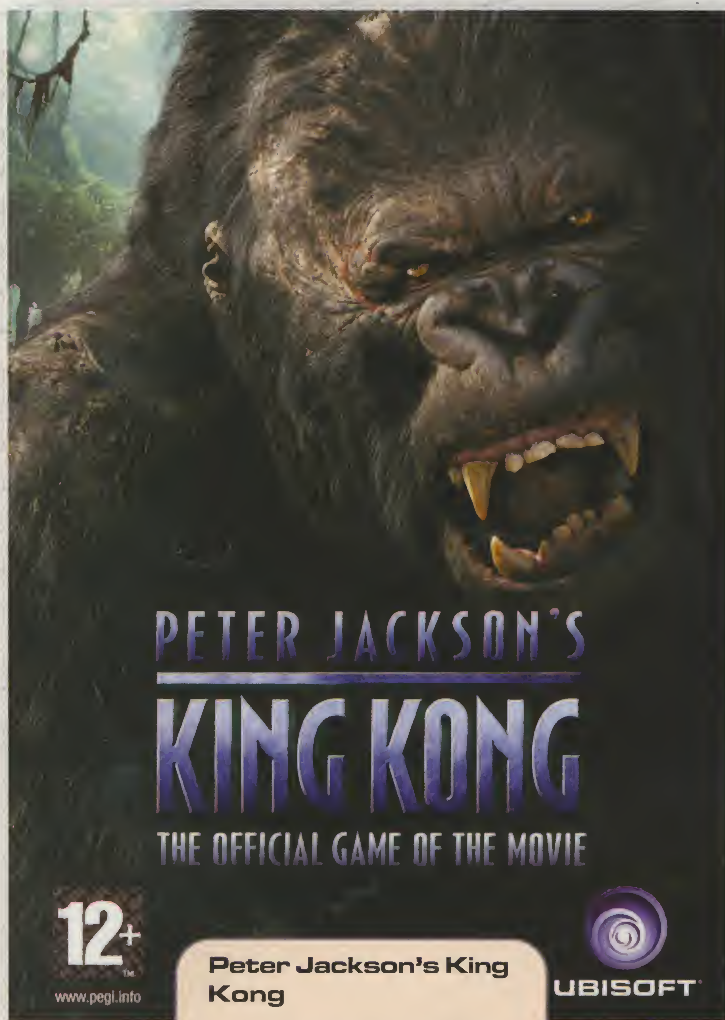
LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediție a revistei LEVEL a fost publicată în 23.000 de exemplare.

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare august 2004 - iulie 2005), LEVEL are 100.000 cititori/număr.

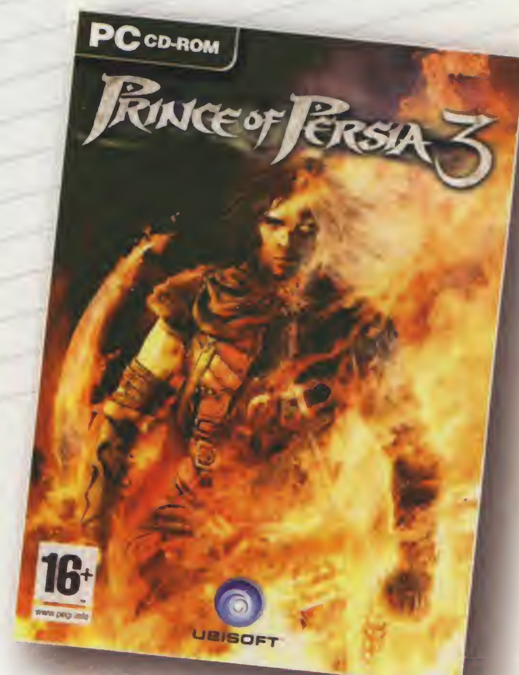
INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:



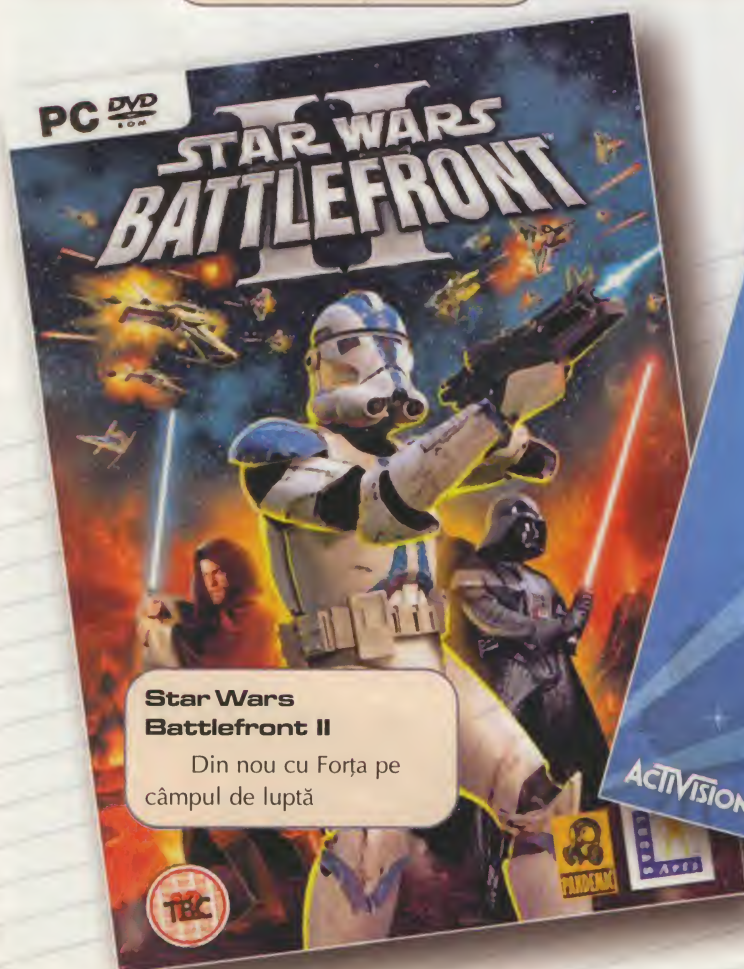




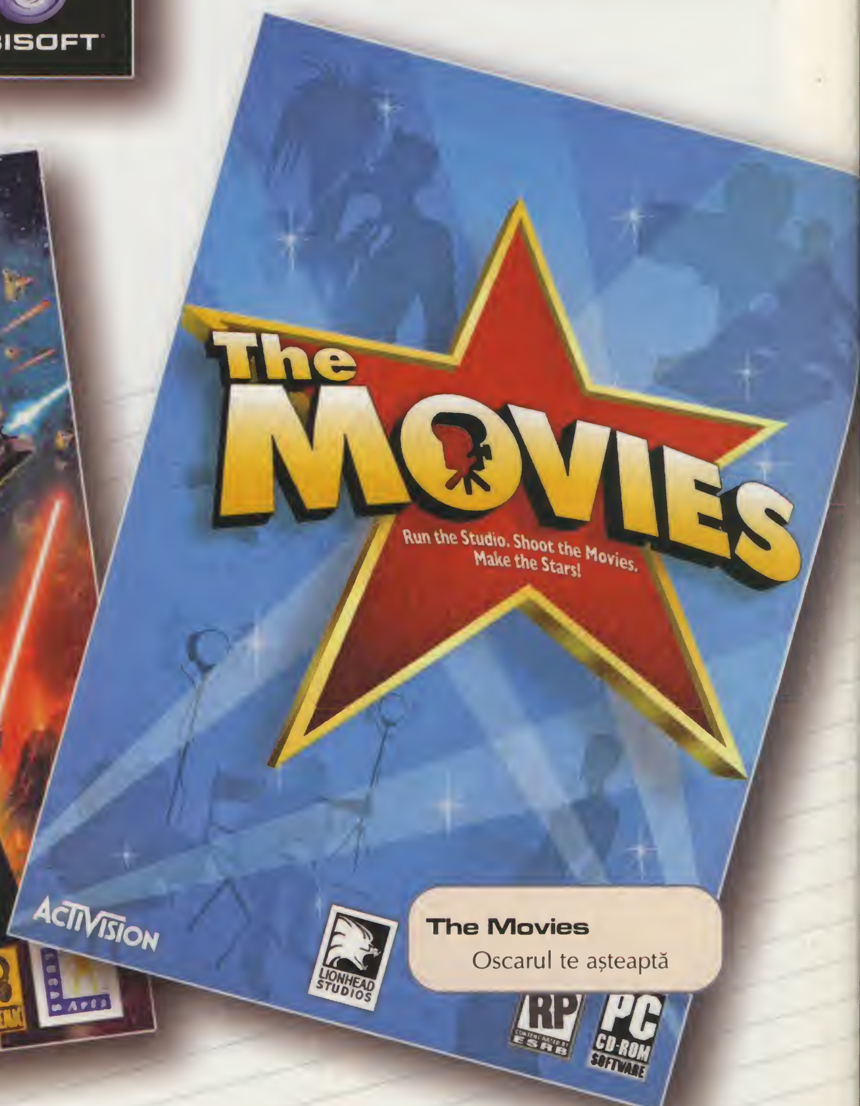
Peter Jackson's King Kong
Vom afla dacă mărimea contează



Prince of Persia: The Two Thrones
Intră în scenă fratele malefic



Star Wars Battlefront II
Din nou cu Forța pe câmpul de luptă



The Movies
Oscarul te așteaptă

pentru că 100 este doar un sfârşit,

pe când 101 este un nou început

LEVEL